GAME CHAMP
GAMER POWER
CD ROM
THE World's FINEST PC & CD
AMES MAGAZINE
'96 7
파워 A to Z
장군
탑건
독수리 5형제
ATF
괴도Q
디스트럭션 더비
레이맨
시빌라이제이션2

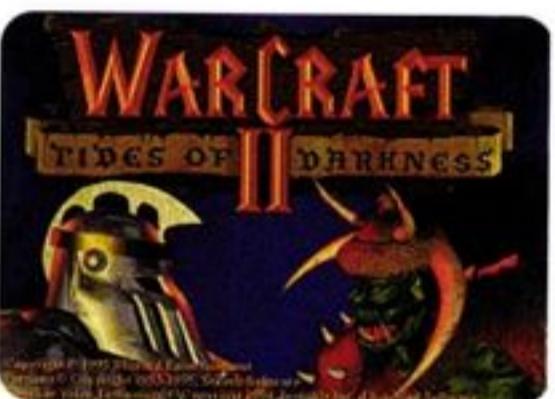
히트게임차트

애독자 인기 순위

1 삼국지4
- 전략 시뮬레이션
- 고에이
- 비스코(02-401-2531)

2 코맨드 앤 컨커
- 전략 시뮬레이션
- 버진
- 동서게임채널(02-3662-8020)

3 라이즈2
- 대전액션
- 미라지
- 쌍용(02-270-8438)

4 워크래프트 Ⅱ
- 전략 시뮬레이션
- 블리자드
- SKC(02-3708-5476)

5 시빌라이제이션2
- 시뮬레이션
- 스펙트럼 홀로바이트
- 쌍용(02-270-8438)

순위	타이틀	장르	제작사	유통사
6	마지막 승부	액션	삼성전자	삼성전자
7	액츄어 사커	아케이드	그렘린	쌍용
8	삼국지영걸전	전략시뮬레이션	고에이	비스코
9	데스마스크	어드벤처	비손텍	삼성영상사업단
10	폴리스퀘스트 6	어드벤처	시에라	동서게임채널
11	영웅전설	롤플레잉	팔콤	삼성전자
12	장군	전략시뮬레이션	F.E	멀티시티

애독자 구매 희망 순위

1 탑건
- 시뮬레이션
- 스펙트럼 홀로바이트
- 쌍용(02-270-8438)

2 삼국지5
- 전략시뮬레이션
- 코에이
- 비스코(02-401-2531)

3 윙커맨더 4
- 시뮬레이션
- 오리진
- 동서게임채널 (02-3662-8020)

4 NBA96
- 아케이드
- EA스포츠
- 동서게임채널 (02-3662-8020)

5 칸비의 복수
- 어드벤쳐
- 인포그램
- LG미디어(02-512-7048)

순위	타이틀	장르	제작사	유통사
6	디센트2	액션	인터플레이	LG소프트웨어
7	스틸헌트	액션	하이콤	하이콤
8	삼국지공명전	전략시뮬레이션	고에이	비스코
9	피와 기티2	아케이드	패밀리	패밀리프로덕션
10	대전략 for 윈도우	전략시뮬레이션	시스템	다우기술
11	에임포인트	복합장르	소프트맥스	미정
12	하인드	시뮬레이션	디지틀 인터그레이션	미원정보기술

Contents

연재

게임특집

파워 A to Z

표지설명

장군(將軍)

파워돌을 능가하는 게임을 만들자. 이것이 처음 F.E의 개발의도가 아닌가 싶다. 무대는 단기 4333년. 모든 인류는 새로운 시대에 대한 염원과 함께 21세기를 맞이하지만 통일된 한반도에는 일본의 제 2 한반도 침략위협에 처하게 된다. 이에 통합 대한민국 정부에서는 연구중이던 혼과 기계의 합체 프로젝트를 이용해 역사의 흐름에 묻혀 버린 옛 명장들을 되살리는데...

건잠머리컴퓨터, 게임모음집 CD ROM 2종 출시

멀티미디어 게임CD ROM 타이틀제작업체인 건잠머리컴퓨터는 국내외 최신게임 중 인기있는 게임을 엄선, CD ROM 한장에 담은『베스트 오브 베스트게임』과 윈도95에서 작동되는 게임모음집『윈95 게임나라』등 2종의 CD ROM타이틀을 출시했다.

베스트 오브 베스트 게임은 그동안 이 회사가 출시한 게임모음집 게임나라시리즈 가운데 가장 인기있는 것만을 모은 것으로 세계적인 게임소프트웨어 개발업체인 미, 불의 프로그사와 아포지사 등의 유명한 게임이 포함되어 있으며 각 게임들은 화려한 그래픽화면과 고품질의 효과음을 구현하고 있다.

윈95게임은 도스환경 위주의 게임소프트웨어가 대부분인 상황에서 최근 흔치 않게 출시되는 32비트 윈도95용 게임들을 수집, 수록한 것이다. 윈95 게임나라에는 특히 최초의 윈도95용 게임인『핏폴』을 비롯해 마이크로소프트사의『퓨리3』등 유명한 윈도95용 게임을 담고 있다.

(주)바이맨, 화상회의 관련 S/W 공급개시

(주)바이맨에서는 화상회의용 소프트웨어『MediaRing Plus와 MediaRing-Video』를 한글화하여 출시했다. 현재의 멀티미디어 PC환경에서 사용자들은 점차적으로 화상통신 및 화상회의의 욕구가 늘어남에 따라 각 PC제조업체에서는 화상회의관련 Solution을 준비하여 공급하는 추세이다.

화상회의 시스템은 일반공중전화망(PSTN)용 화상회의 Solution으로 원거리, 재택, 출장 등의 이유로 동일석상에서 회의가 불가능한 상황일때 화상을 통한 편리한 회의를 할 수 있으며 Application Sharing, Sketchboard, File Transfer, Remote Access등을 지원한다. 시스템 구성은 음성 및 데이타를 동시에 송수신할 수 있는 28.8KBPS DSVD모뎀과 Captureboard와 Digital또는 아나로그 카메라가 필요하며 시스템 환경은 486 DX2 이상, 8MB RAM이상, 256 Color나 SVGA card, 일반공중전화망(PSTN), Win 3.1(Win 95) 이상을 요구한다.

한편 바이맨에서는 한국컴퓨터/소프트웨어전시회(SEK'96-기간:96. 6. 18 - 6. 22)에 참가하면서 화상회의 Solution을 전시할 예정이다.

소프트 뱅크, 한글 코렐 드로우 6.0 출시

『코렐드로우』는 PC용 그래픽 소프트웨어로 가장 각광을 받고 있는 소프트웨어 중 하나로 여태까지는 한글판 소프트가 출시되지 않아 그다지 많은 사람들에게 선호되지는 못한 것이 사실이다. 이번 한글판 코렐드로우 6.0은 96년 6월 출시될 예정이며 가격은 328,900원으로 책정되었으며 초보자를 위한『마법사』라는 지능형 안내 프로그램까지 포함되어 있다.

문의처)
소프트뱅크: 02-716-5511

소프트 맥스, 모니터 요원 모집

화려한 그래픽과 뛰어난 조작성 그리고 치밀하게 설계된 시나리오가 어우러진 소프트맥스의 야심작『AMPOINT』의 베타버전 개발이 순조롭게 진행중이며 현재 베타버전을 테스트할 인원을 모집중이다.

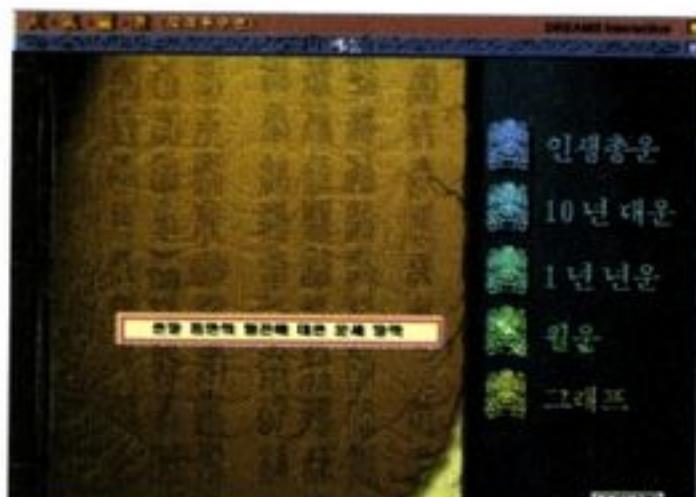
또한 국내게임의 차원을 한단계 높인 창세기전의 SP버전 역시 계획대로 진행중이며 이번 SP버전은 전작에 비해 대폭 향상된 그래픽과 더 치밀해진 시스템으로 유저들에게 많은 볼거리를 제공할 예정이다.

문의처)
소프트맥스: 02-598-2554

드림스 인터렉티브『천기누설 자미두수』출시

드림스 인터랙티브에서는 점성학 중에서 가장 정확하다는 자미두수를 분석, 체계화하여 CD ROM으로 출시하였다. 이번 CD ROM 버전에서는 전문 지식이 없는 일반인들도 자신의 운명을 쉽게 점쳐볼 수 있는 것은 물론 매월 달력을 출력하여 도표와 자료를 함께 볼 수 있도록 하였다.

인생 총운에서 10년 대운, 1년운 그리고 일자별 운세변화와 운명 그래프를 볼 수 있으며 현재 일본에서도 좋은 평가를 받아 일본으로 수출할 계획도 가지고 있다. 486이상을 권장하며 가격은 27,500원이다.

문의처)
드림스: 02-3444-2583

이색 인터넷 게임

유명인사 사망일 맞히기 게임

인터넷상으로 유명인사들의 사망예정일을 알아맞히는 게임이 유행하고 있다. 한때 직장내 특히 언론계내에서 장난삼아 이루어지던 왕년의 영화배우 스포츠스타의 사망일 맞히기 게임이 월드와이드웹을 통한 인터넷상으로 옮겨 오면서 다양한 행태로 운영되고 있다.

게임방법은 우선 게임의 회원이 된 후 대상인사를 선정하고 사망추정일에다 일정액의 돈을 걸고 난후 건 이 사람이 사망했을 경우 가장 근접하게 맞힌 사람이 복권식으로 돈을 갖는 것이다.

데드풀이라는 명칭이 붙은 이 게임은 게임방식에 따라 여러가지 이름으로 운영되고 있다.

대개의 경우 달력을 이용하는 방법이 가장 많이 이용되고 있다 실제 컴퓨터 전문가인 제임스 그린우드가 운영하는 그레이트 노던 버지니아 골풀이라는 게임에서는 테레사 수녀 등 백여명 이상의 유명인사들이 내기의 대상이 되고 있다. 10달러의 입회비를 내는 골풀에 참여한 사람들중에서 가장 많은 상금은 백달러였다.

(주) 열림기술 DESKTOP용 화상회의 시스템 개발

멀티미디어 응용기기 및 게임 개발 전문업체인 (주) 열림기술에서는 IBM PC용 DESKTOP 화상회의 시스템을 개발, 판매에 나섰다. 『OPENTEL』로 이름 붙여진 이 제품은 모니터 화면 상에서 8개의 화면을 동시에 운용하여 채팅 기능, 화이트 보드 기능, 참가자 관리창 운용 등 실제 회의에 필요한 모든 기능을 소프트웨어로 제공하고 있다.

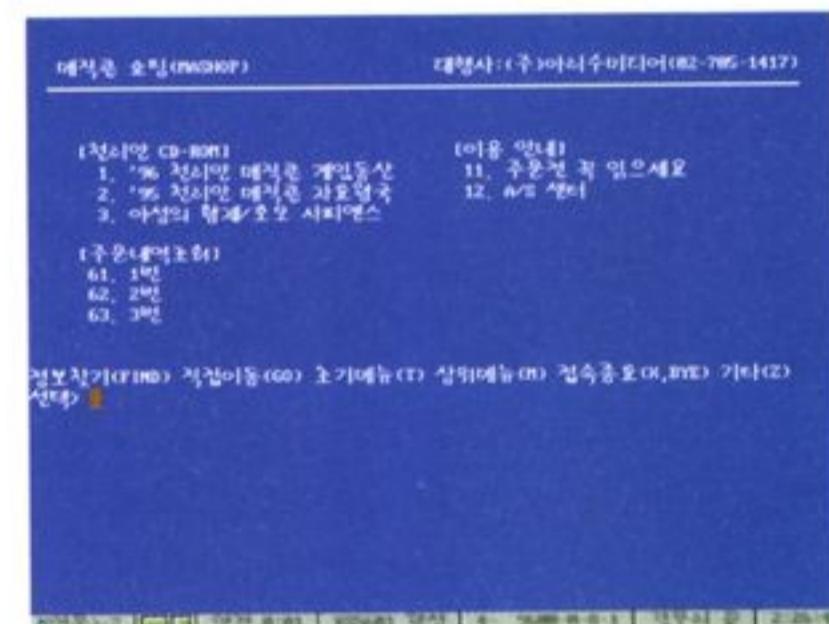
이 제품에 사용되는 소프트웨어는 미국 WHITE PINE사의 제품으로 전세계적으로 이미 약 60만명 이상이 사용 중인 호평작으로 알려져 있으며 특히 차세대 통신 수단인 인터넷을 이용한 본격적인 화상회의 시스템으로 기존에 LAN, WAN 등이 설치되어 있는 환경에서는 별다른 추가비용 없이 사용이 가능하며 특히 개인간의 일반 모뎀을 이용한 화상회의 소프트웨어를 지원할 수 있다는 것이 가장 큰 특징이다.

(문의처) 열림기술 : 02-784-4845

96 천리안 매직콜, 게임동산 출시

천리안 매직콜에서 공개자료실과 동호회에서 가장 인기있는 타이틀을 선정, CD ROM으로 수록한 게임 동산을 출시했다. 이 천리안 매직콜 게임동산은 기존의 공개자료 CD ROM과는 달리 사용의 편리성과 유저 인터페이스를 보강했다. 또한 CD ROM 내부에 게임자료의 DOS용, WINDOWS용 구분이 가능하고 각종 게임의 설치, 실행 등을 할 수 있으며 수록된 게임 자료에 대한 설명 기능이 있어 실행하기 전에 그 프로그램의 실행환경과 내용을 쉽게 파악할 수 있다. 또한 타이틀에 수록된 게임, 유틸리티 프로그램 등 각종 자료들은 95.9에서 96.3 사이에 등록된 천리안 매직콜 공개자료 중 가장 재미있고 유용한 자료들이며 특히 WINDOWS 95 관련 게임 및 프로그램들도 다수 포함되어 있다.

천리안 매직콜의 구입방법은 천리안 메뉴에서 GO MASHOP를 하면 구할 수 있으며 가격은 9,900원이다.

코가소식

〈타프소식〉

드디어 싸이클 포스를 출시하게 되었습니다. 94년에 기획하여 그동안 다른 작업에 밀려 거의 사장될뻔 하였으나, 최근 일본의 독도 망언 등에 열받아서 구석에 박혀있던 기획서를 다시 꺼내 완성하게 된 것입니다. 싸이클 포스로 감히 독도는 자기네 땅이라고 우기는 일본의 제국주의 망령을 신나게 부수며 시원하게 스트레스를 풀어 보세요.

낚시광II와 못말리는 탈옥범이 각각 일본과 카나다에 곧 수출이 될 것입니다. 현재 마무리 단계에 있으며 수량과 결재조건만 서로 합의하면 바로 수출될 것입니다. 못말리는 탈옥범은 현재 카나다뿐만 아니라 미국과 프랑스 등지에도 상담요청이 와 있어 추가 수출도 가능할 것으로 추측하고 있습니다. 요즘은 타프뿐만 아니라 다른 개발사에서도 수출을 많이해서 조만간 IBM PC GAME S/W 개발사중에서 수출 1억불상을 수상받는 때가 올 것 같아요. 모쪼록 게임을 사랑하는 여러분들 국내게임을 사랑해주세요.

〈엑스터시 엔터테인먼트〉

엑스터시는 좀 더 좋은 게임을 만들기 위해 이번에 네트웍 시스템을 새롭게 구축하였습니다. SEVER 관리자를 따로 두어 효율적인 업무환경으로 개발에 전념할 수 있도록 하였습니다.

그리고 저희가 제작중인 게임 육성 시뮬레이션 게임의 완성판인 신혼일기는 이제 완성단계에 접어들었고 유통사가 결정되는 대로 곧 출시할 예정입니다.

롤플레잉 게임인 도지산 검지림은 새로운 그래픽 팀을 보강하여 작업을 진행중이며 비행시뮬레이션 게임인 TAKE BACK II는 엑스터시의 대작인 만큼 심혈을 기울여 제작중에 있습니다. 그리고 TAKE BACK II는 보다 유저들에 만족을 주기 위하여 새로운 요소를 첨가키 위해 프로그램을 개발 중에 있으므로 출시예정일이 많이 늦어지게 되었습니다.

하지만 가장 완성도가 높은 게임을 만들기 위한 시간 지연이니 게임이 나온 후에 유저 여러분들의 평가를 바랍니다.

〈막 소 식〉

『제3지구의 카인』이 드디어 소비자들께 선 보일 때가 되었읍니다. 지금 현재 그래픽 및 프로그램처리가 80% 정도 완료가 되었고, 소비자들께 또다른 게임을 선보이기 위하여 열심히 작업중입니다. 그리고 저희 사무실이 이전되었고(좀 더 넓은 전 사무실건물 2층으로) 사무실이 확대됨에 따라서 직원도 대폭 보강하기로 하였습니다.

게임에서 그래픽은 첫인상이라고 말할 수 있다. 그 이유는 게임을 플레이하는 사람이 게임의 재미와 수준 등을 판단하게 되는 요소 중 가장 먼저 그리고 쉽게 전달되기 때문일 것이다. 물론 배경 음악과 게임의 시나리오 등들도 게임의 재미를 결정하는 요소이지만 이것들은 아무래도 게임을 진행해봐야 전달되는 요소들이기 때문에 그래픽 다음의 요소라고 이야기할 수 있다. 예를 들자면 미팅 나가서 그 남학생이 눈이 어떻게 생겼고 머리 스타일이 어떻고 또는 그 여학생의 몸매가 어떻다라고 이야기하듯이 게임에서 그래픽은 상대에게 처음 보여지는 이미지다. 상대방이 얼마나 노래와 운동을 좋아하느냐는 어느 정도 이야기를 해봐야 알 수 있을 것이다. 그 만큼 게임에 있어서 그래픽이라는 요소는 매우 중요하다는 것이다.

얼마 전까지만 해도 게임에서의 그래픽은 매우 단순 편이었다. 그 이유는 XT, AT, 8Bit Computer 등과 같은 열악한 하드웨어에서 IBM-PC에서는 스프라이트(화면에 표현되거나 움직이는 모든 그림) 숫자가 적고 MSX에서는 색상과 해상도가 떨어지는 등의 특성에 맞춰서 그림을 그렸기 때문이다. 예를 들어 IBM-PC 게임에서는 대부분 시사에 가까운 그래픽에 움직임이 없고 MSX 게임에서는 액션이 많은 편이지만 색상이 떨어진다. 이 모든 것이 색상과 스프라이트에 맞춰서 그림을 그려야 했기 때문에 그래픽이 단순해진 것이다.

그러나 근 2~3년 동안의 눈부신 하드웨어 발전으로 게임 그래픽은 말 그대로 최고의 황금기를 맏게 되었다. 그래픽 카드와 모니터의 고성능화로 과거와는 비교도 되지 않는 해상도와 색상을 구현 가능하게 되었고, RAM 메모리의 확장으로 프로그램에 의한 무한에 가까운 스프라이트 갯수의 증가가 가능하게 되었다. 이렇게 해서 지금에 이르러서는 표현할 수 없는 것이 없다고 말해도 과언이 아니고, 단순한 게임이라고는 말할 수 없을 정도로 게임에서의 그래픽은 엄청나게 발전했다.

게임 그래픽에서 꼭 알아야할 사항!!

게임에서의 컴퓨터 그래픽과 일반 컴퓨터 그래픽에는 엄청나게 큰 차이점이 하나있다. 게임에서는 그래픽을 인식하는데 있어서 도트을 8×8단위로 잘라서 인식을 한다. 이것을 셀이라고 부르는데 게임에서 나오는 그래픽들은 모두 이 셀 단위로 잘라서 생각을 해야한다.

예를 들어서 해상도 640×480의 게임을 만든다면 80×60의 셀 숫자로 화면을 나누어서 생각해야한다.

이제 『PushePushe』의 그래픽 제작을 예로 게임 그래픽의 제작 과정과 약간의 조언을 쓰고자 한다. 비록 대단한 것은 아니지만 그동안 본 필자가 수많은 시행착오로 얻은 몇가지 지식을 통해 독자분들에게 약간이나마 도움이 되었으면 한다.

1. 그래픽 방향설정

어느 게임의 제작에서도 마찮가지겠지만, 푸쉬푸쉬는 기획자와 그래픽 디자이너가 함께 그래픽 제작에 필요한 사전 자료 수집과 기획 회의를 하는데 충분히는 아니겠지만 상당히 많은 시간을 보냈다. 본 필자의 생각으로는 이러한 기획 회의와 자료 수집을 위한 시간이 많아야 기획자가 무엇을 의도하느냐를 확실하게 파악하고, 정확하게 표현하는데 있어서 서로 무리가 없을 것이라 생각된다.

푸쉬푸쉬의 경우에는 첫인상을 살리기 위해서 기존에 출시된 게임들의 그래픽과는 전혀 다른 분위로 유도하기 위하여 종이 일러스트 방법으로 배경을 디자인하고 모든 캐릭터들은 3D로 제작하여 최대한 입체적으로 만들기로 작업의 방향을 잡았다.

2. 팔레트 계획

여기에서 팔레트라는 것은 그림을 그리는데 있어서 사용하는 색상들을 넣어 놓는 장소라고 생각하면 된다. 팔레트가 중요한 이유는 1번 자리에 적색을 넣고 그림을 그렸다가 팔레트에 빈 자리가 없다고 다시 적색이 들어가 있는 1번 자리에 다른 색상을 넣고 그림을 그리려고 하면 이전에 적색이 들어간 그림에서의 적색 부분이 모두 새로 추가된 색상으로 모두 바뀌므로 그림을 망치게 되기 때문이다. 필자의 몇가지 안되는 바램 중의 하나가 팔레트를 무제한으로 쓰는 것이다. 이런 사정을 아는 사람들은 팔레트 나누기에 신경이 곤두설 것이다.

8Bit 시대을 거친 필자로서는 256색을 사용하면서 말그대로 더 이상 소원이 없었다. 하지만 3D스튜디오 등의 그래픽 프로그램들로 작업을 하게 되면서 256색도 모자르게 되었다.

우선 배경 팔레트와 캐릭터 팔레트 등에 몇개의 색상을 사용할 것인가를 결정한다. 16색을 사용하던 256색을 사용하던 팔레트의 개수는 한정 되어 있는 것이므로 제작을 들어가기 전에 팔레트 분배를 해 놓아야 한다. 제작 중에 추가되는 색상이 있을 수도 있으므로 약간의 여분 팔레트를 준비해 놓는 것이 좋다.

푸쉬푸쉬에서는 총 256색 중에서 배경 파레트에 64색, 캐릭터 파레트에 144색을 사용하기로 하고 나머지 48색은 효과와 폰트, 그리고 여분의 팔레트로 남겨 놓았다. 이 외에도 프로그램 쪽에서의 기타 효과를 사용하기 위해서는 이 팔레트 계획에서 배분을 잘 해놓아야한다. 그래픽 파트에서 팔레트 계획을 세웠다고 끝나는 것이 아니고 담당 프로그래머와 상의를 통해서 다시 한 번 팔레트를 적절하게 분배을 해야한다.

이와 같이 팔레트 계획은 그래픽 제작에 있어서 매우 중요한 작업이다. 팔레트 무제한 시대가 온다면 이런 걱정은 없어 질 것이다.

3. 그래픽 작업의 배분

그래픽 제작을 위한 작업은 아래와 같이 9가지로 나눌 수 있다. 그래픽 파트의 모든 인원이 각 작업에 순서데로 참가하는 것보다 각 작업별로 인원을 배분하여 작업을 진행하는 것이 훨씬 효율적이다.

4. 그래픽 작업에 대한 설명

푸쉬푸쉬의 그래픽 작업을 하면서 각 작업의 작업 순서와 주요 사항들을 적어보았다.

A. 제작사 Logo

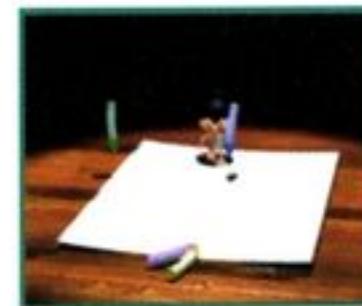
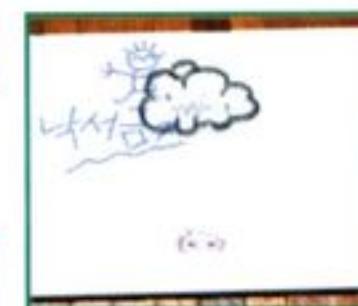
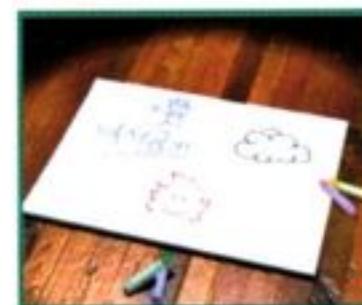
게임을 제작한 회사의 Logo로 게임에 있어서 그다지 중요한 요소는 아니지만 회사 이미지 부각 면에서 중요성을 부가시킬 수 있다. 푸쉬푸쉬의 제작사인 (주)HICOM의 Logo는 3D 스튜디오를 사용하여 3D 모델링하여 310프레임의 에니메이션으로 제작되었다.

B. 타이틀

기존의 게임과 차별화된 그래픽 분위기와 누구나 간단하게 즐길 수 있다는 푸쉬푸쉬의 특성에 알맞은 간단한 애니메이션으로 제작되었다. 우선 기획자가 애니메이션 연출 등을 보여주는 콘티를 작성하여 그래픽 담당에게 넘겨주면 본격적인 작업에 들어간다. 제작사 Logo와 마찮가지로 Title도 역시 3D스튜디오로 제작을 하였다.

C. 오프닝 비주얼

오프닝 비주얼 역시 기획자가 작성한 콘티에 의해서 제작된다. 물론 기획자가 미쳐 생각하지 못했던 부분들을 그래픽 디자이너가 추가 또는 수정하여 작업을 할수도 있지만, 기획자의 의도를 최대한 살려주는 것이 게임의 색깔을 가지게할 수 있다고 말할 수 있을 것이다.

푸쉬푸쉬의 오프닝 비주얼을 기획자가 내용을 구상하고 그 외에 구도와 효과 등은 그래픽 디자이너가 구상하였다. 오프닝 비주얼은 3D 스튜디오에서 제작한 애니메이션을 애니메이터 Pro에서 약간 수정을 하였다.

> **여기서 잠깐**
>
> 타이틀이나 오프닝, 엔딩 비주얼은 실제적으로는 게임을 진행하는데는 있어서 직접적인 영향이 전혀 없다고 이야기해도 틀린 말은 아니다. 하지만 게임의 분위기나 그 게임만의 개성과 게임을 즐기는 많은 사람들에게 볼 꺼리를 제공한다는 서비스 차원의 역할을 한다. 그래서인지 실제 작업에서도 프로그래머와의 연관성이 적어서 팔레트 갯수나, 그림의 크기 등에 제한이 거의 없다. 그 때문에 실제 게임의 그래픽과 달리 동영상이나 영화 정도의 수준까지 표현이 가능하다.

D. 옵션

옵션은 크게 나누어서 배경 그래픽과 폰트, 애니메이션으로 나누어서 작업을 했다.

배경 그래픽 + 폰트 + 애니메이션 = 옵션 화면

▶*배경 그래픽* : 초기 디자인을 작성한다음 3D스튜디오에서 제작한 후 초기에 구상해 놓은 팔레트를 맞추기 위하여 포토 샵에서 칼라 숫자를 최대한 줄인 다음, 필터 효과를 주어서 배경 화면에 어울리도록 뿌옇게 만는 후 마무리를 했다.

▶*폰트* : 폰트의 크기를 정하는 것이 가장 중요하면서 가장 먼저해야 하는 일이다. 3D 스튜디오에서 모델링된 폰트 그래픽을 에니메이터 Pro에서 수정하였다.

▶*애니메이션* : 알맞은 애니메이션을 디자인하거나 캐릭터 작업시 만들어진 애니메이션을 사용해도 된다.

E.캐릭터

▶*캐릭터 디자인* : 기획단계에서 디자인했었던 각 캐릭터의 특성에 알맞은 디자인을 한다. 푸쉬푸쉬에서 등장하는 모든 캐릭터는 3D로 제작되기 때문에 기획단계에서의 초기 디자인보다 훨씬 자세한 디자인을 구해야한다. 2D에서와는 달리 3D에서는 캐릭터의 뒷면과 같이 또 다른 부분 존재하기 때문에 이번에 하게 되는 캐릭터 디자인은 되도록 자세히 해 놓는 것이 나중에라도 편리하다.

▶*3D 모델링* : 각 캐릭터의 움직임에 필요한 애니메이션을 제작할 때는 만드는 게임의 특성과 시점에 맞춰서 애니메이션을 만들어야 한다. 만약에 종스크롤 슈팅 게임에 등장하는 캐릭터들이 옆모습이라면 게임을 진행하면서 이를 본다면 굉장히 어색할 것이다. 푸쉬푸쉬는 사이드 뷰 액션 게임이기 때문에 대부분 캐릭터의 옆모습이 나온다.

디자인이 끝난 각 캐릭터들을 3D 그래픽으로 모델링한다. 이 작업에서 가장 중요한 점은 한 사람이 작업을 하는 것이 아니고 여러 명의

여기서 잠깐 – 투명색이란?

비치는 색상으로 유리 색깔(?)이라고 말하면 이해가 쉬워질 것이다. 만약에 투명색이 없으면 캐릭터가 배경 위를 걸어다닐 때 캐릭터 그림 이에 남는 셀 부분이 배경 그래픽을 모두 가려 버리게 될 것이다. 3D 스튜디오에서의 투명색 수정이라는 것은 컴퓨터 사양이 256색으로 설정되어 있을 때 3D 스튜디오가 그래픽 렌더링을 하면서 검은색이 들어가야 할 곳에 투명색을 사용하여서 검은색 머리의 캐릭터가있다고 할 때 이 캐릭터의 머리 군데군데가 구멍이 나버리는 비극적인 결과가 생기기 때문에 이런 부분을 다른 검은색으로 채워넣주는 등의 작업을 말한다.

인원이 모여서 각자 맡은 작업을 하는 것이기 때문에, 각 캐릭터의 시점과 밝기 그리고 크기를 작업 시작전에 확실하게 정한 다음 작업을 해야 한다.

▶*애니메이션 :* 3D 모델링이 끝난 각 캐릭터로 기획 단계에서 구성해 놓은 각 캐릭터의 액션 별로 동작을, 렌더링하여 각 캐릭터들의 애니메이션들을 제작한다. 만들어진 애니메이션 데이타들은 포토샵에서 컬러 숫자를 최소한으로 줄인 후에 애니메이터Pro를 이용해 위에서 이야기한 팔레트의 위치를 맞춘다. 그리고 3D 스튜디오에서 잘못 사용된 투명색을 수정과 타격 표시와 같이 미처 표현하지 못한 수정

하거나 첨가한다.

▶*프로그램 데이터 작성 :* 지금까지 만들어진 캐릭터 그래픽들을 프로그래머에게 넘겨주는 단계이다. 앞의 작업으로 만들어진 그래픽 데이터들은 프로그래머가 프로그래밍하기에는 적합하지 않다. 그렇기 때문에 TOOL을 사용하여 프로그래밍에 사용하기 편한 그래픽 데이터로 만들어주는 작업을 해줘야한다.

푸쉬푸쉬의 경우는 MJ-TOOL이라는 이름의 (주)HICOM 개발실 자체 내에서 개발한 TOOL을 사용하여 데이터를 만들었다. MJ-TOOL에서 지금까지 만들어 놓은 캐릭터의 액션에 충돌 판정이나, 속성 등을 프로그래머가 사용하기 편한 데이터를 만들어냈다.

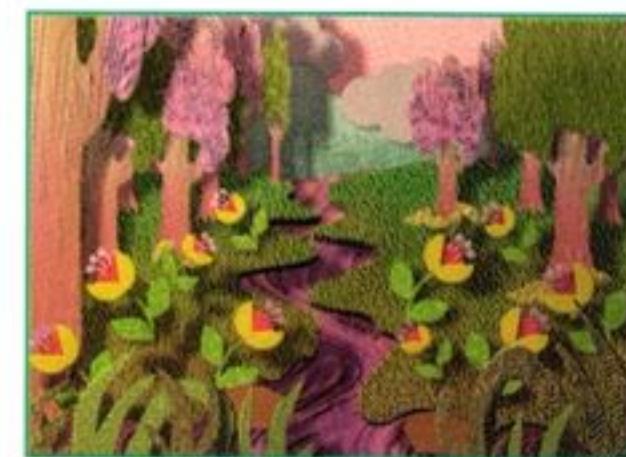
이런 식으로 여러 단계에 걸쳐서 TOOL을 사용하여 데이터를 만들어 내는 일은 여간 까다로운 일이 아닐 수 없다. 하지만 완성도 높고 재미있는 게임을 만들기 위해서는 게임 그래픽을 하는 사람이라면 어느 정도 감수해야할 부분이다. 실제로 이런 까다로운 부분 때문에 도중하차하는 사람들도 많지만 처음부터 쉬운 일이 있겠는가? 하다보면 익숙해지는 것이다.

작업의 예

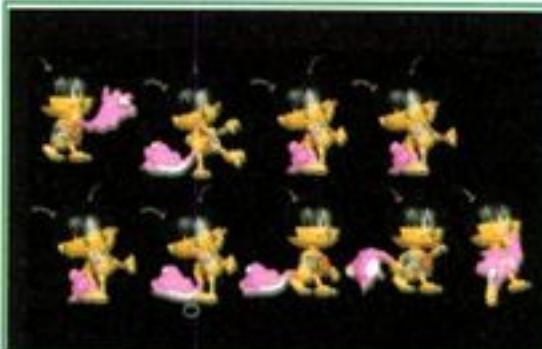
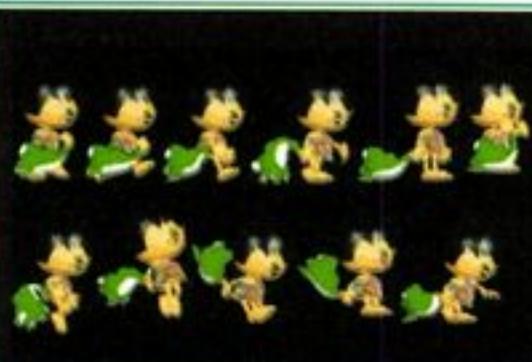
1. 캐릭터의 각 움직임에 대한 액션 번호 설정
   - 1번 동작 : 기본자세
   - 2번 동작 : 걷기
   - 3번 동작 : 뛰기
   - 4번 동작 : 점프 준비
2. 캐릭터의 모델링
3. 각 액션에 필요한 움직임 렌더링
4. MJ-TOOL를 프로그램 데이터 제작

F. 배경

게임의 배경은 화면의 대부분을 차지하는 부분이므로 상당히 신경써야하는 부분이다. 캐릭터가 아무리 멋있게 만들어져 있다고 해도 그 뒷면에 깔려있는 배경 그래픽이 싱겁다면 게임의 재미나 완성도가 엄청나게 떨어질 것이다. 푸쉬푸쉬에서 나오는 그래픽 중 가장 신경을 많이 쓴 부분이 바로 이 배경 그래픽이다. 처음 배경의 분위기를 구상할 때 엄청나게 많이 고민을 했었다. 지금까지 나온 게임들의 그래픽 스타일과는 전혀 다른 또 다른 스타일의 그래픽을 만들어 내기 위해서 였다. 하지만 지금 생각하면 고민한 만큼의 큰 성과를 얻지 못한 것 같아 아직도 아쉬움이 많이 남아있다.

배경 역시 게임장르나 특성에 따라 다르다. 슈팅 게임과 같이 스크롤이 빠른 게임이라면 자세한 그래픽의 묘사보다는 조금이라도 속도감을 줄수 있는 배경을 구상해야 할 것이고 롤플레잉 게임과 같이 스크롤이 적은 데신에 각

포인트마다의 이벤트 등이 중요한 게임은 정밀하고 섬세한 그래픽이 필요할 것이다.

푸쉬푸쉬의 경우는 화면 스크롤이 없는 정적인 게임이기 때문에 특히 구도에 많은 신경을 써서 디자인하였다. 푸쉬푸쉬에서 나오는 배경들의 특징 중의 하나가 스테이지 별로 아침, 점심, 저녁 그리고 봄, 여름, 가을, 겨울 등으로 시간의 변화에 큰 비중을 두었다는 점이다. 기획자가 기획을 하고 이것을 바탕으로 디자이너가 스케치 디자인을 한 다음 3D 스튜디오에서 평면의 배경 그래픽들을 겹치도록 만들어서 입체감을 준다. 이때 캐릭터 제작에서처럼 밝기와 크기 등에 신경을 써서 렌더링 작업까지 완료되면 완성된 그림을 포토 새을 이용하여 팔레트 숫자를 줄이고, Paintrt에서 배경의 부분마다 각기 다른 종이의 질감을 넣어준다. 그런 후에 애니메이터 Pro에서 도트 작업과 팔레트의 위치을 앞에서 서로 약속한 위치로 옮겨준다.

배경 작업 중에서 마지막으로 하는 것이 블록을 넣는 것이다. 블록은 게임 화면의 크기와 각 캐릭터들의 크기와 움직임 등을 잘 이해한 다음 블록의 단위를 결정한다. 블록의 단위가

정해지면 불이 붙는다 붙지 않는다와 같은 블록의 특성에 따라 디자인을 한다.

블록은 그 크기가 작은 편이기 때문에 3D 스튜디오를 이용하지 않고 디럭스 페인트에서 2D로 바로 그렸는데, 입체감을 최대한 살리려고 노력했다. 블록을 배경 그래픽에 집어 넣은 후에 (주) HICOM을 자체 제작한 TOOL인 AIR를 사용해서 각 스테이지 배경에 속성 등을 집어 넣는다.

J. 효과 컷

효과 컷의 정의는 간단하다. 게임도중 캐릭터 이외의 보여지는 그림 즉 공격할 때 나가는 빛이나 데미지 입을 때 보여지는 타격 효과 등을 말한다. 이 효과 컷은 캐릭터와 배경을 이어주는 중간 톤 같아서 캐릭터나 배경만큼 중요하다. 이 효과 컷들을 잘 활용한다면 완성도가 상당히 높은 게임 그래픽을 만들 수 있다.

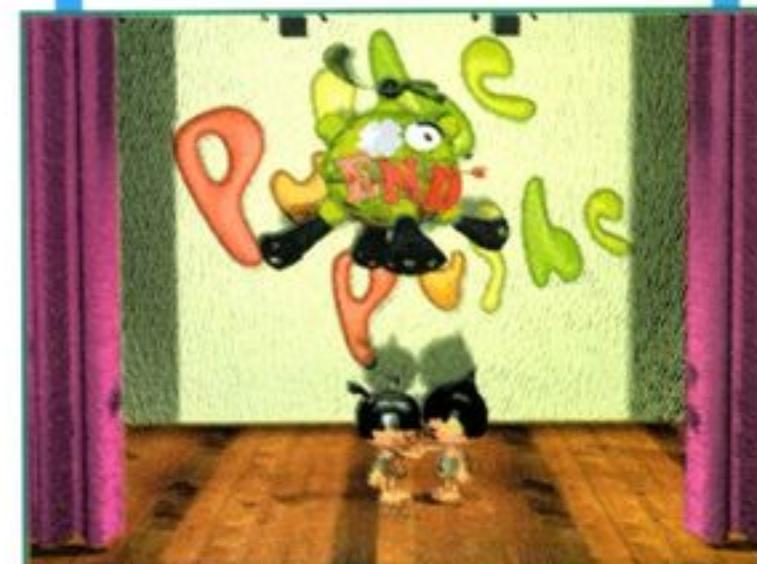
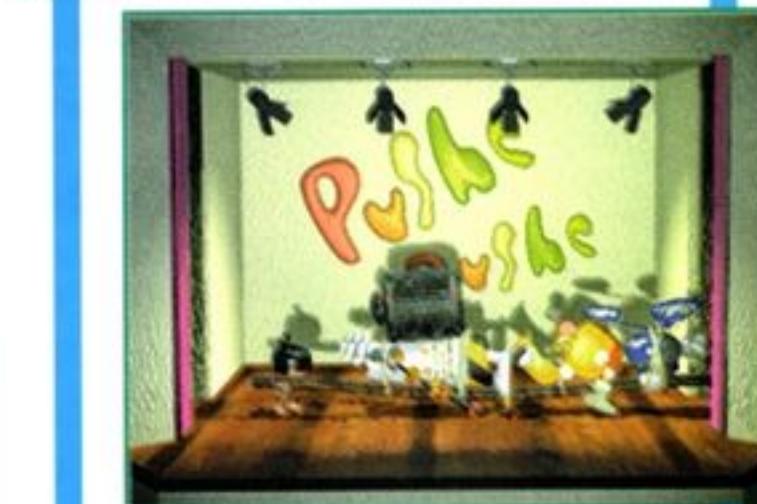
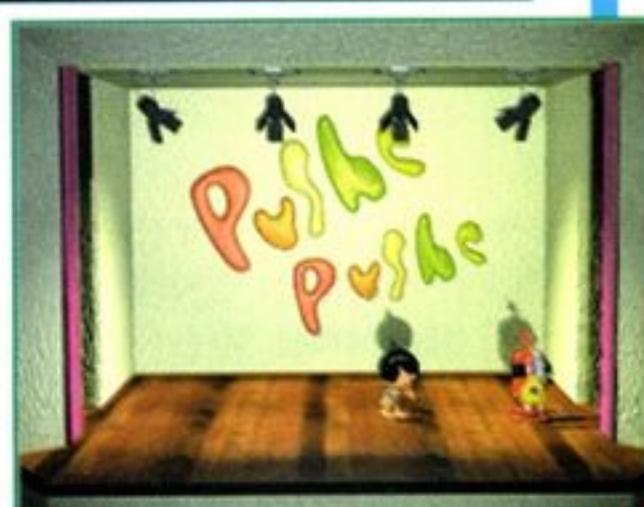
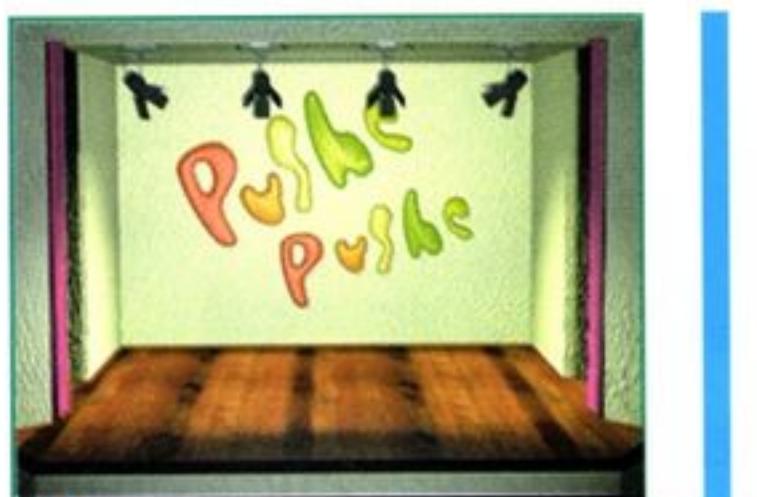
H. 폰트(FONT)

폰트는 게임에서 나오는 글자들을 뜻한다. 점수와 스테이지 등을 나타내데 사용된다. 그림으로 표시하는 것도 좋겠지만 때에 따라서는 그림보다 끌씨 몇자로 표현하는 것이 쉬울 때도 있다.

푸쉬푸쉬에서 나오는 폰트들은 모두 3D 스튜디오에서 모델링해서 만들어진 것들이다.

I. 엔딩 비주얼

엔딩 비주얼도 오프닝 비주얼과 마찬가지로 기획 단계에서 미리 짜 놓았던 콘티를 바탕으로 3D 스튜디오에서 작업을 했다. 3D 스튜디오에서 제작한 애니메이션을 애니메이터Pro에서 약간 수정을 하였다.

앞에서의 글들을 통해서 알겠지만 게임에서의 그래픽은 어느 특정한 Tool만 사용하여 만드는 것이 아니라 수많은 Tool들을 사용해서 그리게 된다. 각 Tool의 특징을 잘 활용해서 그리고 싶은 그림들을 효율적으로 표현하기 바란다.

푸쉬푸쉬의 그래픽들을 제작하면서 사용한 그래픽 Tool들의 이름과 사용방법은 다음과 같다.

3D 스튜디오 : 오토 캐드로 유명한 미국의 Autodesk사에서 개발한 3차원 그래픽 프로그램으로 일반 PC에서도 워크스테이션급의 컴퓨터 그래픽들을 제작, 실행할 수 있게 해주는 프로그램이다.

▶각 캐릭터와 배경의 3D 모델링과 렌더링에 사용.

오토데스크 애니메이터 프로 : Auto CAD와 3D Studio의 미국 Autodesk사에서 개발한 2차원 컴퓨터 그래픽 애니메이션 프로그램으로 다양한 그리기와 이미지 변형 기능은 물론 애니메이션 기능은 VGA상의 동급 프로그램 중에서 최고로 꼽힌다.

▶애니메이션 수정 및 팔레트 위치를 옮기는데 사용.

Adobe Photo Shop : Adobe사의 매출을 급신장 시킨 대표적 프로그램으로 여러 가지 기능면에서 많은 유저들의 요구에 부흥하는 프로그램으로 그래픽 편집에 있어서 탁월한 기능을 가지고 있다.

▶컬러 수 조정 및 컬러 편집에 사용.

Fractal Design Painter : Adobe Photo Shop과 어깨를 나란히 하는 그래픽 프로그램으로 그래픽 포토 샵보다 편집의 기능은 약하지만 그리는 기능면에서 뛰어난 편이다.

▶배경 그래픽에서 종이 질감을 주는데 사용.

Deluxe Paint : Electronic Arts사에서 제작한 2D 그래픽 프로그램으로 2D 그래픽을 그리는데 가장 많이 사용되는 프로그램 중 하나이다.

▶2D, 3D 그래픽 수정. 2D 그래픽 제작.

Air :(주)HICOM에서 자체 개발한 게임 제작용 그래픽 Tool. 이전에 개발한 X-Tool의 버전업 프로그램. 게임 배경 그래픽 편집용 프로그램.

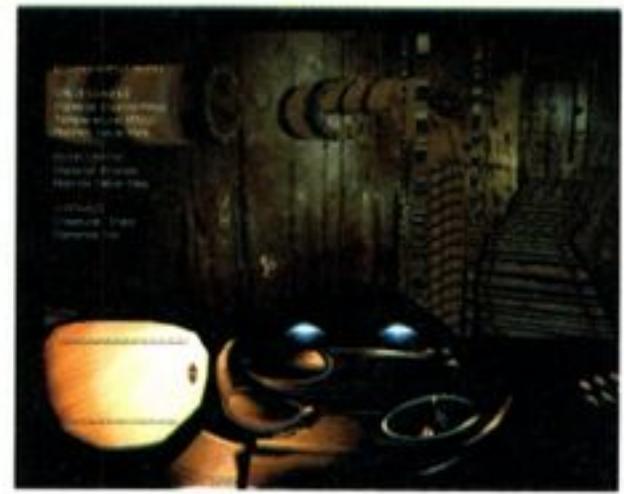
▶배경 편집 및 속성 설정에 사용.

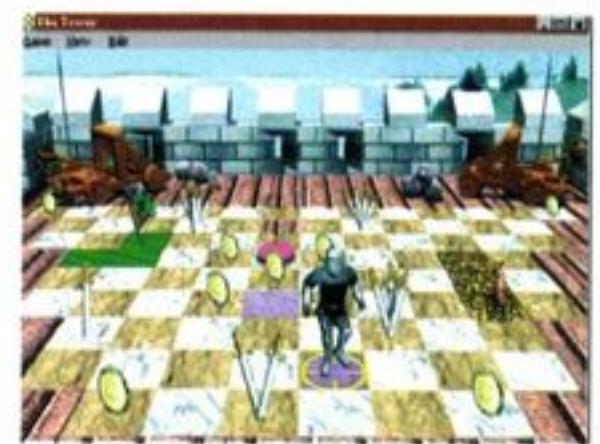
MJ(Multi Joint)-Tool : (주)HICOM에서 자체 개발한 게임 제작용 그래픽 Tool. 캐릭터의 액션 데이터, 속성 편집용 프로그램. 간단한 그래픽 편집 기능도 가지고 있다.

▶캐릭터 액션 애니메이션 편집과 속성 설정에 사용.

성배를 찾아 떠나는 미래를 향한 새로운 대서사시!

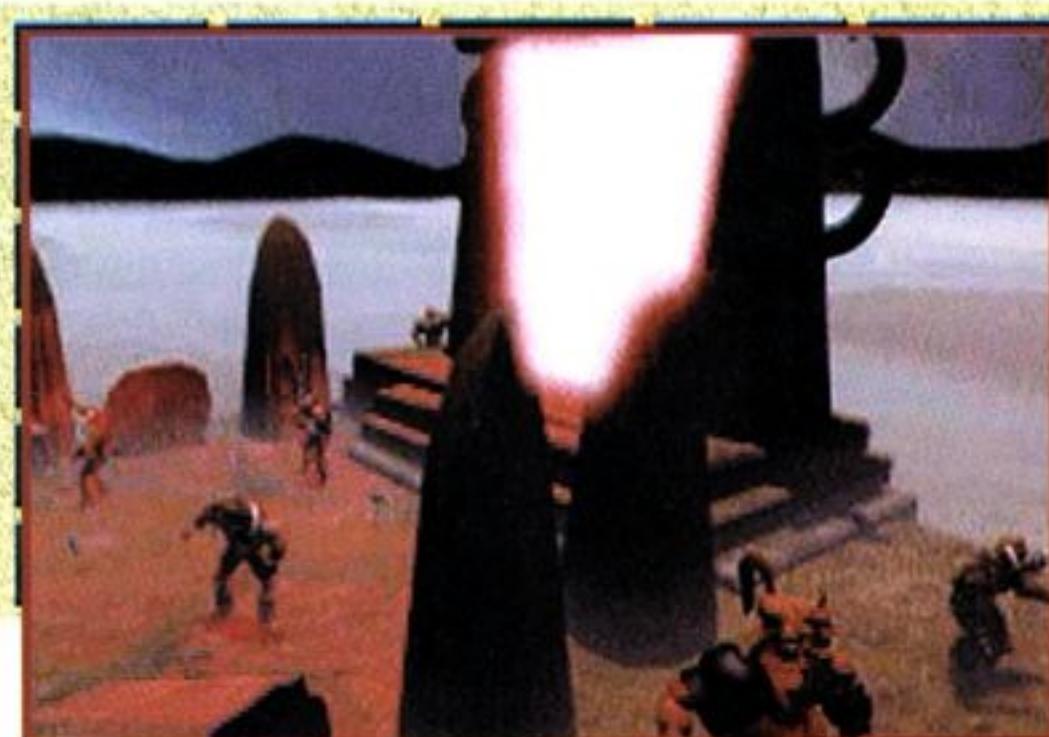
뛰어난 3차원 어드벤쳐 롤플레잉 게임인 Azreal's Tear는 이 장르에서 가장 잘 구성된 퍼즐로 구성되어 있는 인터렉티브 게임이다. 광활한 중세의 지하사원에서 당신은 가장 뛰어난 도둑이되어 암흑의 미스테리를 풀 실마리를 찾아야한다. 지하 깊숙히 감추어져 있는 성배를 찾아 바깥 세상으로 가지고 나오는 것이 당신의 임무이다. 3차원으로 구성된 지하세계 사원의 무시무시한 어둠속에서 조사하고, 필요한 물건들을 모으고, 당신을 위협하는 기사 토비아스와 그의 부하이자 난폭한 기사대의 지휘자인 루르카와 유령들을 무찔러야한다.

숨막히는 비주얼 화면 ▶ 이전의 어떤 롤플레잉 게임에서도 볼 수 없었던 3차원 화면
정교한 전투 장면 ▶ 효과적인 공격과 방어를 위해 치밀한 전략이 요구되는 사실적인 전투
환상적인 퍼즐 ▶ 재치와 상상력을 총동원하여 풀어야하는 복잡하고 정교하게 구성된 퍼즐
매력적인 사운드 ▶ 사실적인 효과음과 다양한 배경음악은 플레이어를 게임속에 빠져들게 만든다.

테트리스의 제작자 알렉시 파지트노프가 선보이는 새로운 형태의 보드형 퍼즐 게임!

『Knight Moves』는 놀라운 흥미와 중독성의 게임진행이 잘 조화된 컴퓨터 게임이다. 게임은 체스에서 사용하는 나이트를 『L』자형으로 움직이는 것을 기본으로 한다. 게임의 목적은 나이트가 체스판을 이리저리 뛰어다니며 검을 모으고 괴물들을 피하면서 다음단계로 이동하는 것이다. 악마의 군대는 세상을 이리저리 떠돌며 인간이 이 게임에 참여하도록 한다. 이 게임에 참여한 사람은 누구도 돌아올 수 없었다. 이제 당신의 차례가 되었고, 악마의 모든 퍼즐을 풀어 더 이상 악의 군대가 세상을 떠돌며 인간을 괴롭히지 못하도록 해야한다. 50개의 연속적인 대전 속에서 많은 괴물들을 만날 수 있다. 적들은 당신을 따르는 나이트를 계속하여 따라다니며 그를 멈출 수 있는 기회만 노리고 있다. 파워 업을 하면 일시적으로 당신의 나이트는 특별한 능력을 가질 수 있다. 그러나, 악마의 문제는 더욱더 어려워만 가고...

만약 당신이 충분히 터프하고, 매우 거칠고, 강심장의 소유자라면 맥심 로드 킬에 도전해 보라!

회망도 평화도 자비도 없는 오로지 악의 무리만 우글거리는 어두운 세계로 오신 것을 환영합니다. 초고속 스피드, 풀모션 3차원에서 펼치는 최고의 액션! 맥심 로드 킬은 죽음을 두려워하지 않는 폭주족들이 펼치는 액션이끊이지 않는 전투 슈팅으로서 어렵지 않은 알맞은 난이도, 환상적인 메탈음악, 부드러운 그래픽, 꼬불 꼬불한 터널속, 굴곡이 심한 레이서를 달리는 박진감 넘치는 진행으로 레이싱과 슛팅의 동시 만족을 가져다 줄 것이다. 모험과 위험이 도사리고 있는 독특한 10여개의 코스와 3D로 랜더링된 화려한 배경 그래픽, 4명이 동시에 즐길수 있는 네크워트 지원, 무시무시한 인상과 괴팍한 성격을 소유한 8명의 각기 다른 캐릭터

▶오리지널 사운드 트랙 - CD 오디오에서 듣는 박진감 넘치는 사운드에 당신은 압도될 것이며 스트레스가 확풀릴 것이다.

▶최신 3D엔진은 당신에게 가장 빠르고 격렬한 게임을 선사할 것이다.

환타지 리얼타임 전략 게임 그 명성 그대로 더욱더 강력해지고 확장된 미션으로 새롭게 워크래프트 2가 태어난다 !

휴먼족과 오크족이 벌이는 처절한 투쟁의 역사는 아직도 끊나지 않았다. 아제로스(Azoroth)왕국을 차지하기위한 휴먼 연합국과 오크 연합국간의 숨막히는 결전은 휴먼족의 정벌로 신비의 문이 파괴된후 아제로스의 평화가 잠시동안의 평화 무드속에 잠기었으나, 그것도 잠시 여전히 강력한 오크족이 존재하는 세계가 짐작되는 틈새가 발견되었다.

IBM 486DX/33 Mhz 이상 호환기종, CD-ROM Drive 필수,
(워크래프트 2) 필수
DOS 5.0 이상, 윈도3.1, 윈도95 지원
마우스 필수, 8메가 이상
CD-ROM 1장

오크족을 징벌하기위한 휴먼족은 어둠의 저편의 있는 미지의 땅을 쳐들어 가는데....

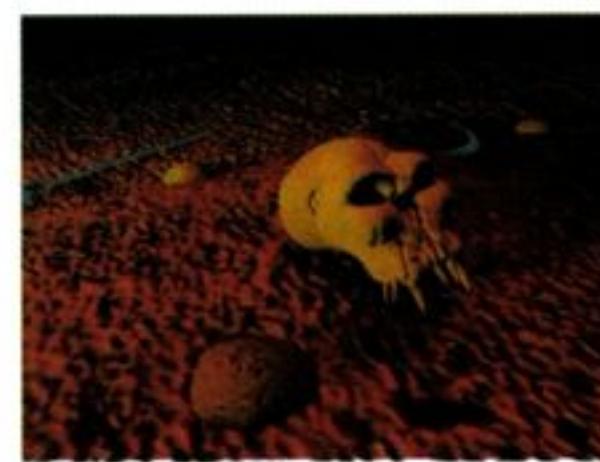
당신의 무한한 상상력과 지략, 전략을 운명을 건 휴먼족과 오크족의 싸움에서 마음껏 펼칠 수 있다.

▶2개의 새로운 이야기속에서 전개되는 24개의 물고 물리는 흥미진지한 시나리오

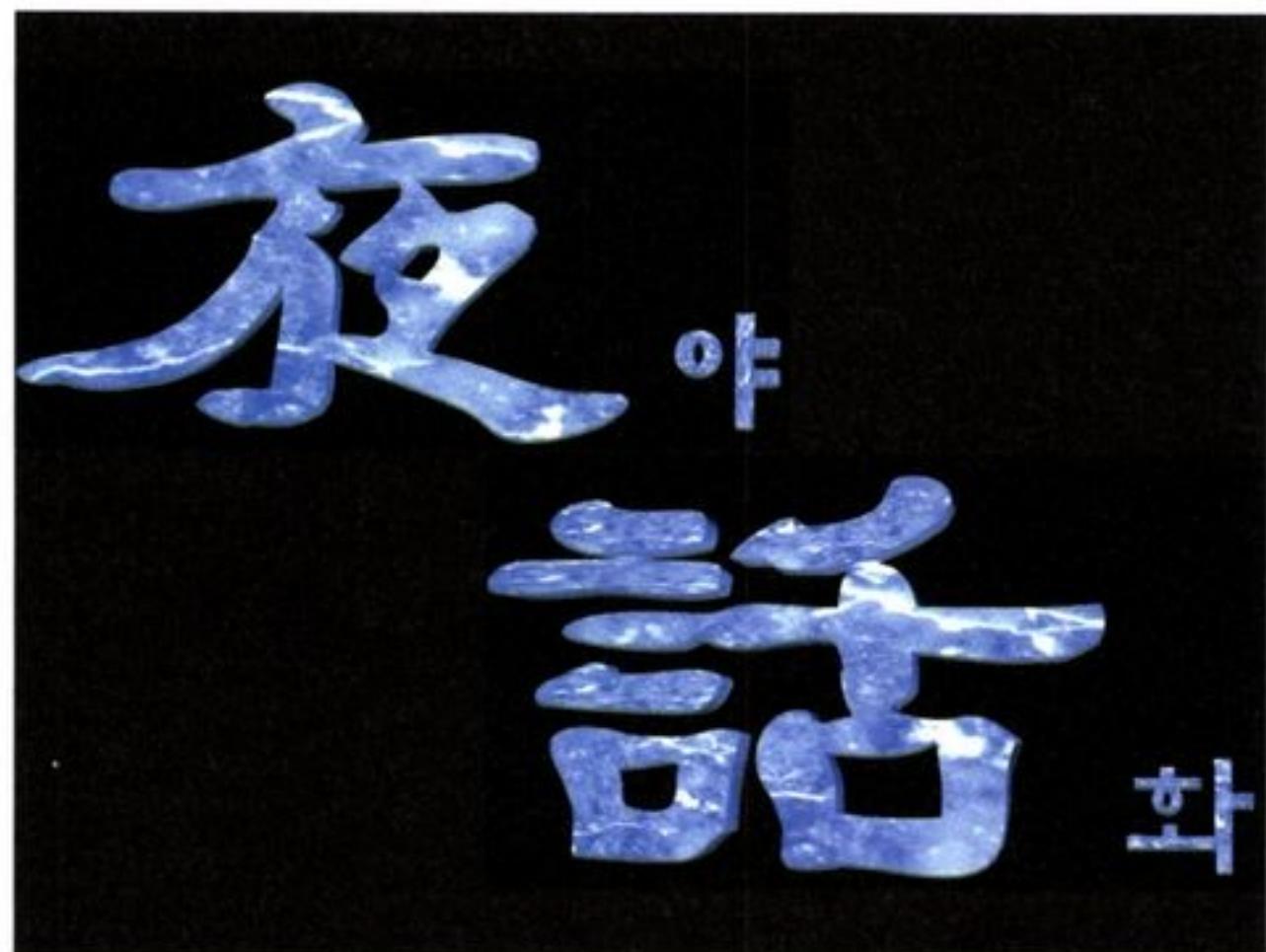
▶더욱 커지고, 더욱 확장된 전장이 펼쳐는 50여개의 커스틈 지도

▶SVGA의 고해상도에서 눈이부실정도로 아름다운 3D 영화는 당신에게 영원히 잊지 못할 워크래프트의 진한 감동의 여운을 가져다 줄 것이다.

▶단독 임무가 아닌 워크래프트2 시나리오의 연속으로 이루어졌다.

▶휴먼과 인간의 각기 다른 5개의 새로운 지상 유닛 등장

새롭게 도전하는 F.E의 기대작!

야 화

장 르	전략 아케이드
제 작 사	F.E(02-248-4713)

프롤로그

조용하고 평화롭기만하던 한반도에도 검은 먹구름이 길게 드리워지게 되었다. 일제는 대륙으로의 진출을 위해 한반도를 그 발판으로 삼았고, 한반도는 일제의 억압과 수탈의 대상이 되었다. 하지만 이 시기 일제에 짓밟힌 서울에는 주먹을 믿음으로 하는 또 다른 국가가 있었다.

주먹하나로 천하를 제패하려는 사나이들! 그 이름은 김두환. 시라소니..

그들이 비정한 주먹의 세계에서 자신을 지킬 수 있는 것은 주먹과 조직관리뿐이었다. 피도 눈물도 없는 주먹 세계! 진정한 사나이들의 의리와 우정, 욕망, 장미빛 피의 순정, 눈물에 감동하는 사랑! 이 모든 것이 존재하는 게임, 야화!

그동안 볼수 없었던 전략과 액션의 접목으로 전략에서 볼수 있는 치밀한 구성과 관리 그리고 대전 액션 게임에서 느낄 수 있는 통쾌함을 하나로 하여 한층 더한 전략과 대전형 액션게임을 창출해 냈다. 멀티 시나리오의 치밀한 구성과 3D하면, 통용되던 3D 스튜디오 의 방법에서 탈피. 16비트 게임기인 닌텐도의『동키콩』을 제작하였던 워크 스테이션의「Alias」프로그램을 채택하였다. 국내 최초의 워크스테이션 제작 과정을 통한 그래픽은 PC 게임의 수준을 뛰어 넘었으며, 풀 워크 스테이션 제작 PC게임이라는 또 하나의 새로운 기록을 세우게 되었다. 고가의 장비와 최고의 CG 프로그램에서 나오는 640모드의그래픽과 총 60여명의 등장 캐릭터 그래픽은 상상을 불허할 정도로 화려하며 섬세하다.

캐릭터 소개

김두환:나이는 20세 초반.신장은 180Cm로 싸움꾼답지 않은 수려한 외모에 부리부리한 눈과 오똑한 코와 두툼한 입술을 가지고 있다. 검은 바바리에 흰 와이셔츠에 검정 바바리에 중절모를 쓰고 다닌다. 그를 보고 가슴떨려하지 않을 여인이 어디있을라?

시라소니:나이 30대초반. 신장 169Cm로 외소한 체구로 전형적으로 범죄형의 외 모를 하고 있고 날카로운 눈매에 무너진 코뼈와 뭉그러진 입술이 인상적이다. 가죽 잠바를 입고 다니며 싸울때 항상 검은 장갑을 낀다. 강하기에 더욱 강해질 수 밖에 없었던 강자!

향심이:나이 17세. 뛰어난 외모를 소유한 여인으로 삼미관에서 기생으로 지내다가 사랑하는 사람에게 외면당해 그에 대한 복수심으로 인생을 던져버린 가련한 여인

마루오까:나이 40세. 일본 헌병대의 대장으로 죄없는 조선인들의 눈에서 눈물이 흐르도록 하게 만든 장본인이다. 벌어진 앞니가 얼핏 멍청해 보이기도 하지만 냉철함은 일본 헌병대에서 그를 따라갈 사람이 없다.

김택촌:나이는 33세. 신장은 170cm로 약간 마른 체구를 가지고 있다. 종로를 중심으로 활동하는 YMCA파의 중간 보스로서 보스인 엄동욱의 경성제대 후배로 1학년때 자퇴를 하고 주먹계에 적을 두고 지내게 되었다. 사삼 사건때의 부상으로 언제나 마스크를 하고 다닌다. 말이 적고 눈물도 적은 사나이이다.

고단수:나이는 30대 중반. 신장은 168cm. 머리에 바르고 다니는 기름 때문에 주먹계 사람이라기보다는 기방 출입이 잦은 한량으로 보이나 뛰어난 두뇌로 조직을 관리하는 칠성파의 두목이다. 구로를 중심으로 활동한다.

야마모토: 나이는40대 가량. 용산을 중심으로 자리 잡고 있는 동방파의 중간 보스로서 간사하며 잔인하기로 주먹계에서 정평이 나있다. 이찌로의 명을 받아 서울 입성과 동시에 용산에 거점을 확보한 후 지역 주먹계의 보스들을 암살하였다. 이 사건을 계기로 이찌로의 신임을 받아 중간보스로 간택되었다.

낙화유수:자그마한 체구로 다른 사람의 시선을 끌지 않는 외모를 하고 있다. 일본인처럼 복장을 하고 있어 일본인으로 오해받을 때가 많다. 나이는 40대 중반으로 각조직의 정보를 가장 빨리 입수하는 특기를 가졌다. 하지만 정보료가 너무 비싸서 때때로 주먹계의 가시로 여겨지기도 한다.

잔잔바라바라:나이,본명은 아무도 아는 사람이 없다. 쌍칼을 주무기로 사용하며 성이 났을때는 쌍칼 돌리기를해서 주위를 공포의 도가니로 몰아간다. 하지만 그는 정에 약한 따뜻한 마음을 가졌다. 다만 얼굴의 흉터가 상대방으로 하여금 거리감을 느끼게할뿐이다.

월계수:타고난 빼어난 미모로 상대방에게 쉽게 호감을 갖게하는 것이 특기이다. 나이는 20세라하나 정확한지는 확인할 길이 없다. 그녀는 어린 시절부터 체력을 단련시켜 남자들도 쉽게 이기지 못할 능력을 가지고 있으므로 여자라고 호락호락하게 생각했다가는 큰코다칠 사람이 많을 것이다.

한까치:사마귀파의 부두목. 태어날때 집 대추나무밑에서 까치가 울었다하여 이름이 까치가 되었다. 맨주먹으로 벽돌을 3장씩 깰수 있을 정도의 단단한 주먹을 가지고 있다. 조직과 자신의 보스를 위해선 물불안가리는 의리파이기도하다.

유달산:미아리 일대를 중심으로 활동하던 벌떼파의 보스. 나이는 30대 초반이다. 몸에 꼭맞는 양복처럼 모든일에 있어서 분명한 것을 좋아한다. 고집이 세기 때문에 조직원들을 강압적으로 인솔하는 경향이 있다.

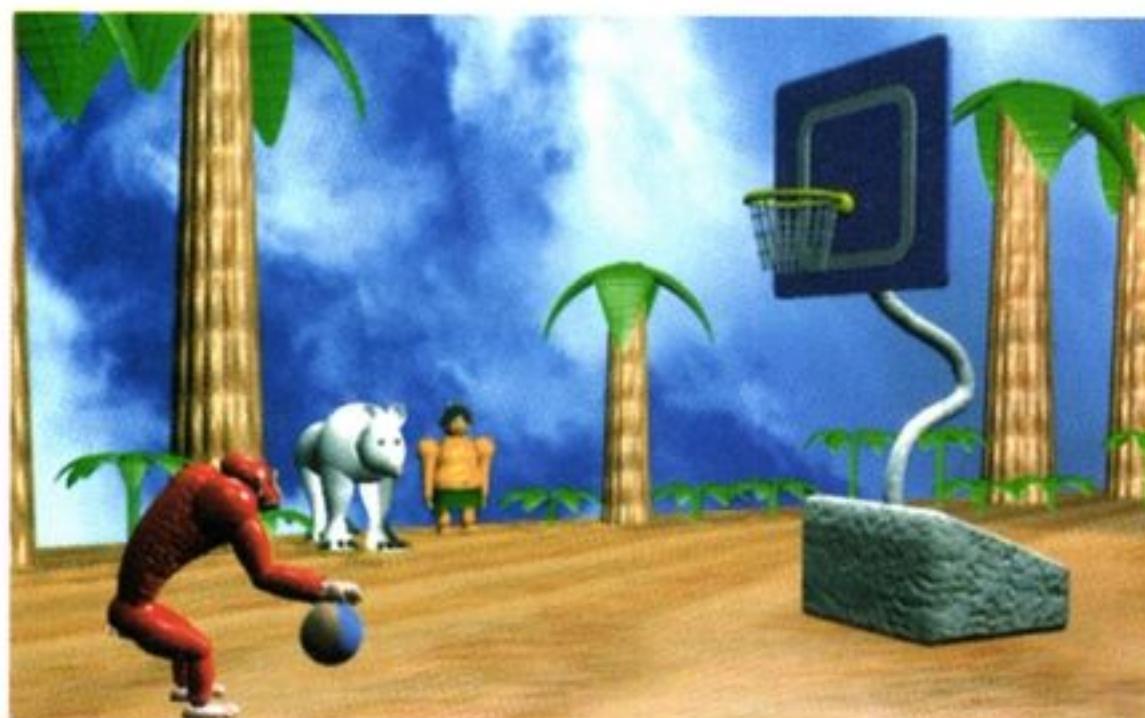
요단강:쏘나기파의 중간 보스로서 쏘나기파의 활동지인 독립문의 토박이이다. 그와 싸우면 요단강을 구경하게 된다고 하여 언제부턴가 사람들은 그를 요단강이라고 부르게 되었다. 나이는 27세이다.

뱁새눈:나이는 29세로 신장은 169cm이다. 날렵한 몸동작으로 상대의 허점을 치는것을 특징으로 한다. 일본 헌병대에 잡혀 심한 고문을 당했던 적이 있어 자연스레 그도 고문에 대해서 박식하게 되었다.

코믹하면서도 즐거운
바바리안

장 르	아케이드
제작사	시엔아트

바바리안의 플레이법

바바리안의 많은 동작 패턴중 가장 중요한것만 설명하면 기본적으로 걷기, 점프하기, 구르기, 던지기, 나무덩쿨 잡기, 나무줄기 잡기가 있다. 중요한 것은 구르기와 점프 동작을 잘 연습을 해두어야만 게임 플레이를 원활하게 할 수 있을 것이다. 자유로운 스테이지로 인해 언제 어디서 적이나 바바리안을 공격하는 자연물을 만날 수 있을지 모르기 때문이다. 그러므로 순간적으로 구르기나 점프동작을 필요할 때 원할히 해주어야만 잘 빠져나올 수가 있다.

바바리안 팁

바바리안에서 모든 스테이지는 캐릭터가 지나갈 수 있게끔 설정이 되어있다. 어떠한 곳은 플레이어가 판단하기에 뛰어넘을수가 있다고 느끼지만 실제론 못뛰어 넘어가는 지대가있다. 이러한 곳은 거의 근소한 차이로 못뛰어 넘기 때문에 구별하여 피해가기가 여간해선 구별하기 어렵다. 그렇기 때문에 플레이 하기 전에 캐릭터의 점프의 높이 길이를 눈여겨보았다가 플레이 하는 것이 스테이지의 빠른 공략법이 될 수 있을것이다. 바바리안에서의 모든 배경 오브젝트들은 게임 플레이시 실제로 이용이 가능하다. 넓은 늪지대라고 해도 서있는 나무를 돌도끼로 내려쳐 쓰러뜨린다음 그곳을 통과할 수가 있다. 동굴 같은곳에선 종유석같은 것을 부숴트려 그것을 이용해 통과할수있으나 그여파로 인해 다른 종유석까지 떨어짐으로 조심해야한다. 바바리안의 적 캐릭터를 공격할땐 꼭 돌도끼나 창으로만 공격하지 않아도 밟아 없애는 방법도 있다. 이것은 적들이 동시에 많이 들어오거나 적캐릭터를 이용해 현지대를 빠져나갈 때 점프하여 적의 머리나 등을 밟고 점프하는 수도 있다. 이를 적절이 이용한다면 아무리 어려운 스테이지 에이리어라 할지라도 쉽게 빠져나올수 있을 것이다.

간략한 스테이지 분석

화산지대 1

곳곳에 용암이 분출되어 뿜어져나온다. 뜨거운 열기로 인해 바바리안의 숨이 턱턱 막힌다. 이곳을 빨리 빠져나가야하나 쉽지가 않다. 방법은 하나 주변 자연물들을 잘 활용하는 수밖에 없다. (설마 용암을 헤엄쳐 빠져나가는건 아니겠지?) 그런걱정은 할 필요없다. 주변물을 자세히 보면 죽어서 화석화 되어버린 공룡의 뼈들이 여기저기 있다 그것들을 잡거나 딛고 통과하자!! 하지만 주의 할점은 딛고있는 것이 공룡의 화석뼈이므로 쉽게 부숴진다는 것! 불필요한 점프동작은 최대로 배제하자!

화산지대 2

화산지대엔 화산의 용암과 가스 분출만이 바바리안을 위협하는 것이 아니다. 화산지대에서 살아가는 많은 변형동물들이 이곳저곳에서 서식하고있어 바바리안의 생명을 위협한다. 엎친데 덮친격 지형조차도 바바리안이 움직이기 힘들어 용암과 가스를 피하며 적을 공격하기란 연간해선 쉽지가 않다.

공략법은 단하나 바바리안의 주요동작을 미리 잘 익혀두는 것이다!

화산지대 3

거대한 공룡의 갈비뼈. 이 갈비뼈를 이용해 엄청난 열기를 내뿜는 용암에 다리를 만들자.

지하동굴 1

지하동굴엔 수많은 적들이 있어 바바리안을 위협한다. 어둡고 음침한 자연물사이에 언제 독사가 튀어나올지 모른다. 의외로 빠른 공격을 자랑하는 적 캐릭터이기 때문에 피하기가 힘들다. 독사가 튀어나오자 마자 점프를 하여 밟는 방법이 가장 좋을 것이다.

지하동굴 2

동굴 여기저기에 바바리안이 먹을수 있는 아이템이 상당히 많다. 지나치지 말고 잘 챙겨 가도록하자. 지하 동굴에서의 평지는 실은 별로 없다 여기저기 뾰족하게 튀어나온 종유석을 피해서 간간히 돋아나있는 종유석 발판을 밟고 지나가야 할 것이다. 그중에는 움직이거나 부숴지는 발판도 있으니 조심히 살펴가야만 한다.

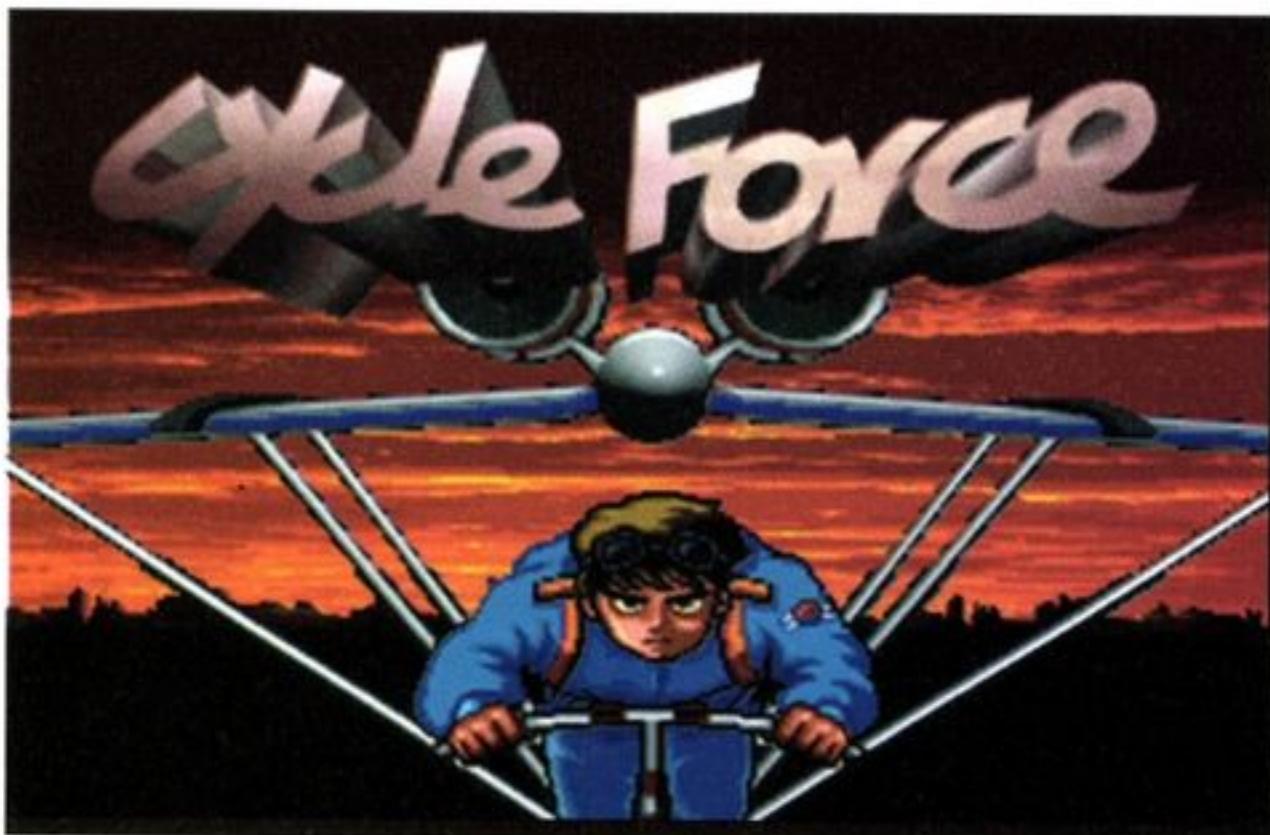
안개숲 1

침엽수 밀림으로 이루어진 지대 거의 매일 짙은 안개가 깊게 끼어있어 안개숲이라 불리운다. 이 안개숲은 높은 낭떨어지가 대부분인 곳이다. 이곳 저곳엔 부숴지는 돌발판과 움직이는 발판이 있어 이를 딛고 가야하지만 독나방과 거미등 독충들이 득실대어 바바리안의 목숨을 위협한다.

안개숲 2

안개숲의 낭떨어지 도저히 넘어 갈수 없는것처럼 보이나 사실은 미로처럼 꼬여있어 길이 눈에 안보일뿐이다. 안보이는 길을 찾아내서 빨리 빠져나가도록 해보자.

사이클 포스 (Cycle Force)

장르	아케이드
제작사	타프 시스템
유통사	네스코

스토리 라인

2065년 서울. 끊임없이 이어져 온 독도를 둘러싼 한국과 일본의 영토 분쟁은 마침내 전쟁을 일으키는 결과를 가져오게 되었다. 일본은 한국을 기습 공격하여 서울을 비롯한 우리 나라의 주요 도시를 폭격하고 무력 침공을 하게 되었다.

일본의 기습 공격으로 확실한 반격을 하지 못한 채 다시금 일본의 식민지가 되야 하는 위기에 놓이게 된 것이다. 도시와 거의 모든 기간산업의 파괴로 더 이상의 반격을 할 수 없는 상황까지 이르게 되었다. 곳곳에 숨어서 반격을 가하는 저항군의 숫자는 턱없이 부족하고 식량과 군수 물자 역시 바닥을 드러내고 있었다.

시간이동 엔진을 개발 중이던 2065년 과학 기술 연구소의 기술진은 일본군의 손에 넘어갈 뻔한 설계도를 차원이 다른 곳으로 전파를 발사하여 구조 요청과 함께 보내게 된다. 그 내용은 '2065년의 서울을 구해 주시오. 미래로 올 수 있는 시간 이동 엔진의 설계도를 같이 전송하니 제발, 2065년의 대한 민국을 구해 주시오.'라는 내용이다.

한편 1996년 서울. 서울 근교의 한적한 마을의 중학교 2학년인 노마라는 학생이 살고 있었다. 그는 컴퓨터 광이면서 아마추어 무선사였다. 노마는 컴퓨터의 무전기를 연결하는 실험을 하던 도중 우연히 미래로부터 전송된 전파를 수신하게 된다.

노마는 미래의 위급함을 처음에는 믿지 않았으나 계속 수신되는 전파를 외면할 수가 없어 고심하다가 함께 보내어진 설계도를 보고 시간 이동 엔진을 제작하게 된다. 자신의 자전거에 시간 이동 엔진을 부착하고 미래로의 모험을 시작하게 된다.

① 미래의 재침략을 준비하는 일본 제국
② 현재의 서울의 모습
③ 노마의 타임 사이클
④ 컴퓨터에 나타난 설계 화면

타임 사이클이란?

타임 사이클은 단순한 타임 머신이 아니다. 노마가 가장 아끼고 재산 목록 1호인 자전거에다가 시간 이동 엔진을 장착하여 비행을 할 수 있게 하였다. 이 엔진을 작동시키기 위해서 최소 80km/h 이상의 속도를 내야하며, 360 km/h에 이르면 시간 전환 모드의 작동이 가능하다.

따라서 게임에 들어가서도 가속 페달을 열심히(?) 밟으면서 속도를 올리는 것이 중요하다. 그리고 어느 정도 이상의 속도에 도달하면 속도와 관계없이 비행할 수 있는 반중력 장치가

잠깐!

키조작 안내

〈화살표〉 : 타임 사이클의 방향을 바꾼다
〈A〉 : 전진한다
〈Z〉 : 후진한다
〈스페이스 바〉 : 가속 페달
〈CTRL〉 : 장착된 무기를 발사한다
〈ALT〉 : 특수 무기를 발사한다

아이템에 대하여

에너지 캡슐 : 타임 사이클의 에너지를 풀로 만들어 준다.
파워 캡슐 : 타임 사이클의 무기들이 파워업 된다.
스페셜 아이템 : 타임 사이클이 약 10초간 무적으로 된다.

내장되어 있다. 그리고 시간 이동 엔진은 과열로 인한 폭발의 위험성이 있어 15분 이상 계속 사용할 수 없다.

그리고 이 타임 사이클에는 일반 무기와 특수 무기가 함께 장착된다. 그렇지만 적들의 무기에 비해 약한 것만은 사실이다. 하지만 이러한 무기의 단점을 여러 아이템들이 보완해 줄 것이다. 특히 에너지 캡슐과 파워 캡슐은 기본적으로 얻을 수 있으며, 특수 아이템을 취득한 경우 10초 가량 무적으로 변하여 천하무적이 될 수 있다.

스테이지 진행하기

스테이지 #1

이번 스테이지의 난이도는 상당히 쉬운 편이다. 하지만 초반부터 화면 앞으로 돌진해 오는 트럭에게 부딪히는 불상사가 발생할 것이다. 보통 아케이드 게임들에 비해 상당히 파격적인 장면인데, 이때에는 무조건 피하는 게 상책이다. 아무리 무기를 발사하려고 해도 달려드는 트럭을 제지할 수 없다.

따라서 게임을 처음 하는 초보자의 경우는 속도를 거의 내지 않은 상태에서 약간씩 진행만 한다. 그러다가 트럭이 막 나타나는 순간 화면 왼쪽이나 오른쪽 구석으로 숨는다. 이때에 나무에 걸리지 않도록 하자. 나무에 부딪힐 경우 그대로 타임 사이클이 폭발하고 만다.

트럭을 안전하게 피했으면, 이제 시간 이동 통로를 통과해야 한다. 이 통로에 진입하기 위해서는 속도가 360Km/h 이상 달해야 하기 때문에, 가속 페달을 계속 누르고 있어야 할 것이다.

시간 이동 통로에서는 여러 적들이 등장한다. 하지만 이 통로의 특성을 이용하면 부딪히지 않고 제대로 진행할 수 있다. 왜냐하면 이 통로는 좌배기처럼 연속적으로 이어지는데, 한곳에서 계속 무기를 쏘아 대면 최소한 타임 사이클 정면으로는 적이 돌진하지 못한다. 이러한 식으로 진행하면 이번 스테이지 1을 클리어 할 수 있다.

스테이지 #2

이번 스테이지의 주목표는 일본군의 병참 기지를 파괴하는 것이다. 스테이지 초반부터 일본군의 탱크와 전투기들의 공격이 거세진다. 일본측에서는 가미가제식으로 많은 전폭기들을 투입하여 자폭을 시도한다.

따라서 전투기들을 피하면서 공격을 하는 것이 우선적으로 중요하다. 또한 일본군은 군수 물자를 손쉽게 운반하기 위해서 반입 통로를 뚫어 놓았다. 그 통로를 통해 나아가야 하는데, 가속 페달을 열심히 밟아서 시간 이동 모드로 전환시켜 놓자.

스테이지 #3

이번 스테이지는 해상 전투이다. 옛날 애프터 버너가 생각날 정도로 3차원 화면 같으면서도 2D로 진행되는 것이 특징이다. 우선 노마는 일반군 전함 야마토호와 대적을 하게 된다. 이 함정에는 수많은 함재기들을 싣고 있는데, 접근하기 이전부터 많은 전투기들이 출격해 들어올 것이다.

이 거대한 항공 모함을 연상시키는 이 배를 격침시키기 위해서는 수많은 무기들이 필요할 것이다. 그리고 항공 모함을 지난 이후에도 해상 기지에서 대공포로서 사격을 가한다. 대공포 사격을 제대로 피하기 위해서는 고도를 높게 비행하거나 한쪽 편 구석에 숨어서 진행을 해야 한다.

스테이지 #4

해상 전투를 마친 후에 다시 노마는 구름 위로 올라온다. 이제는 구름 위에서 아무런 장애물의 영향을 받지 않고 일본의 공군과 전투를 벌이게 된다. 이 구름 사이에 일본군은 곳곳에 숨어 있기 때문에, 무심코 지나가다가는 일본군의 공격을 받고 추락할 수 있다. 그리고 구름 속 깊은 곳에서는 적의 요새가 베일에 휩싸여 있는데, 요새를 파괴하기 위해서는 많은 희생이 뒤따를 것이다.

스테이지 #5

광복 50주년을 맞아 철거된 조선 총독부 건물이 재 건축되었다. 일본은 이 건물을 되살려 자신들의 정기를 일으키려는 생각이다. 그 재건축된 총독부 건물을 파괴하는 것이 이번 스테이지의 주임무이다.

하지만 총독부 건물 앞에는 일본의 거대한 고지라 같은 괴물이 서 있다. 이 괴물에서 내뿜는 화염의 파괴력은 상상 이상이다. 아마도 스치기만 하더라도 노마의 자전거가 불에 타고 말 것이다. 이 괴물에서 내뿜는 불기둥의 경우 발사하는 동안 많은 시간이 걸린다. 따라서 그가 발사하는 동안 방어 자세를 취하지 못하므로, 노마의 빠른 기동력으로 괴물에게 반격을 가하면 주효할 것이다. 이 괴물을 물리치고 나면, 노마는 일본군의 침략을 물리친 자랑스러운 애국 소년으로 추대 받는다.

②

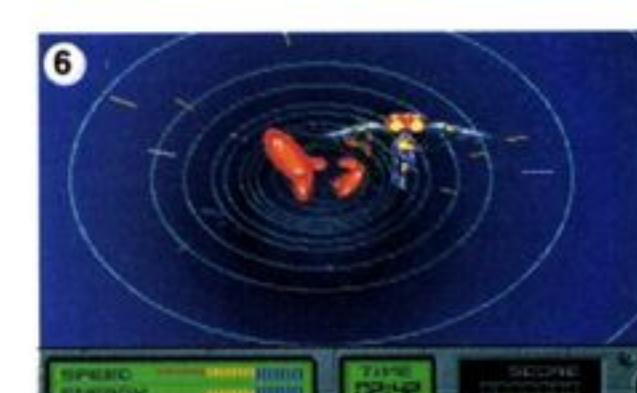
③

④

⑤

⑥

⑦

① 전자빔 기둥을 피해 다녀야 한다
② 트럭을 피하자
③ 스테이지 클리어
④ 전차군단을 파괴한다
⑤ 광산에서의 폭발
⑥ 시간 이동 통로
⑦ 게임오버

PC엔진 게임을 IBM용으로...

바람의 전설 제나두

The Legend of Xanadu

장르	롤플레잉
제작사	디지타워
유통사	LG미디어

프롤로그

이슈타리아에 나타난 사룡 다르단디스는 파괴적인 힘 크레네쥬엘과 그의 부하들을 동원해 이슈타리아 전역을 파괴하기 시작했다. 사람들은 몬스터들의 무서운 모습에 눌려 그저 도망칠 수밖에 없었으니... 사람들의 한 조각의 희망마저 부서지려 할 때, 어디선가 홀연히 한명의 용사가 나타났다. 용사는 다르단디스와의 9일간에 걸친 처절한 싸움 끝에 그를 물리쳤다. 죽음의 끝에서 구원받은 사람들은 그 용사를 왕으로 추대하고 용이 가지고 있던 크레네쥬엘을 왕도에 있는 탑에 가두었다. 그러자 이슈타리아의 백성들은 크레네쥬엘의 힘을 받기위한 특별한 의식을 치루지 않고도 마법을 쓸 수 있게 된 것이다. 자유롭게 마법을 쓸 수 있게 되자 사람들은 점점 안일함에 빠져 들게 되는데...

(주) 디지타워에서 日本 FALCOM 사의 PC 엔진용 액션 RPG 게임인 『바람의 전설 제나두』의 IBM-PC판 이식 작업을 진행중에 있다. 『YS』, 『영웅전설시리즈』로 잘 알려진 FALCOM 사 최초의 PC-엔진 참가 작품인 『바람의 전설 제나두』는 대용량의 화려한 비쥬얼 애니메이션과 탄탄한 스토리 구성으로 일본에서 폭발적인 인기를 얻었고 국내에서도 많은 PC 엔진 유저들에게 인기를 끌었다.

평화롭던 이슈타리아에 어둠의 사룡 다르단디스가 부활하여 사람들은 혼란에 빠지게 되고 운명적으로 사룡을 물리치기 위해 길을 떠나는 아리오스의전설적 모험을 그려내고 있다. IBM-PC판 이식작업은 하드웨어의 특성을 살려 그래픽 부분을 대폭 보강하여 진행되고 있으며 원작의 분위기를 살리기 위해 국내 유명 성우들이 대거 기용될 예정이다. 게임은 전체 12장으로 구성되어 있으며 장과 장사이의 이야기를 연결해 주는 비쥬얼 애니메이션과 필드맵, 그리고 아케이드 형태의 보스 스테이지로 각각 구성되어 있다. 발매는 7월 말경, 대용량의 애니메이션을 포함, 총 500메가의 데이터를 담아 CD-ROM 으로 발매되며, 한편 게임의 원작사인 FALCOM사를 통해 일본시장에서도 발매될 예정으로 있다.

다이모스
아리오스의 충실한 부하. 단 여자에게 약하다. 검술은 이슈타리아 제일이라 불리운다.

류코스
자기 멋대로 살아가는 대도적 류코스. 아리오스에게 감화되어 그와 함께 미지의 세계로 향한다.

아리오스
이 게임의 주인공. 일찍이 사룡을 물리치고 세계에 평화를 되찾아준 용사 아이네아스의 후예. 검술에 능하며 정의감이 강하다.

아르고스

설원의 몬스터.
아리오스에게 목숨을 구원받고 함께 행동하게 된다.

누스

일찍이 이슈타리아의 군사를 맡은적도 있는 재능있는 전사. 아리오스를 전장에서 구해준다.

퓨라

대현자 에나스를 모시고 수행 중인 마법사. 제멋대로인 성격에다 덜렁대지만 미지의 힘을 숨기고 있다. 아리오스를 좋아하고 있는 듯.

메디아

소피아를 섬기는 파르티아의 신관전사. 무술, 마술등 다방면에서 뛰어난 재능을 보여준다.

소피아

파르티아의 무녀. 크레쥬네엘의 힘을 빌리지 않고 마법을 사용할수 있다. 숙명을 따라 아리오스와 함께 행동하게 된다.

배틀 인 타임

BATTLES IN TIME

장　르 : 전략 시뮬레이션
제작사 : 퀀텀

전략과 전술의 새 지평선을 연 배틀 인 타임(BATTLES IN TIME).....

고대로부터 미래에 벌어질 전쟁에서 펼쳐지는 다양한 공격과 완벽한 인공지능, 당신의 전략에 따라 가공의 전장에서 격렬한 전투를 펼치게 되는 본격 전략사고게임 배틀 인 타임. 전쟁은 어느 한가지의 요소에 의해 결정나는 것이 아니라 그것은 정치 경제를 비롯 복합적인 관계속에 세밀한 균형이 유지되어야만 승리를 할 수 있는 것이다. 배틀 인 타임은 당신만의 군대를 조종하고 전략 지도상에서 어떻게 어디서 전투를 벌여야 할 지 고도의 사고력으로 작전을 수립하고 부대를 구성하여야 한다.

편리하게 짜여진 각 화면은 전투시 전략과 전술의 확대화면을 제공하여 당신이 어느 전장에 있든지 상세한 자료 화면과 각 부대의 전투 상황을 볼수 있어 편리하게 부대를 조종할 수 있게 해준다.

- 인공 지능의 리얼 타임으로 전개되는 고도의 전략 게임
- 디지타이즈 사운드, 사운드폰트 기술과 오리지널 사운드 스코어
- 전략과 전술화면에서 펼쳐지는 화려한 동영상
- 모뎀 플레이 지원

타워스페셜 CD

타워스페셜CD는 일본내에서만 약10만개가 판매되고, 한국에서도 판매되어 많은 인기를 끌고 있는 건축시뮬레이션게임인 타워에 다양한 이벤트 및 그래픽등을 추가시키는 프로그램이다. 이 제품은 과거 일본 매킨토시엑스포때 한정판매되던 마쿠하리살인사건 스페셜CD 및 작년말 크리스마스때 발매되어 폭발적인 인기를 끌어모았던 크리스마스스페셜CD를 기반으로 하여 한국유저들을 위해 특별히 제작되어 기존의 타워를 보다 한국적인 상황으로 연출하는데 일조할 것이다. 또한 기존의 Tower에서 한장의 그림으로 나오던 사무실, 상가, 가정집등의 정경이 상황에 따라 다른 400여개의 동화상으로 나오므로써 보다 현실감있는 게임을 즐길 수 있게 되었다.

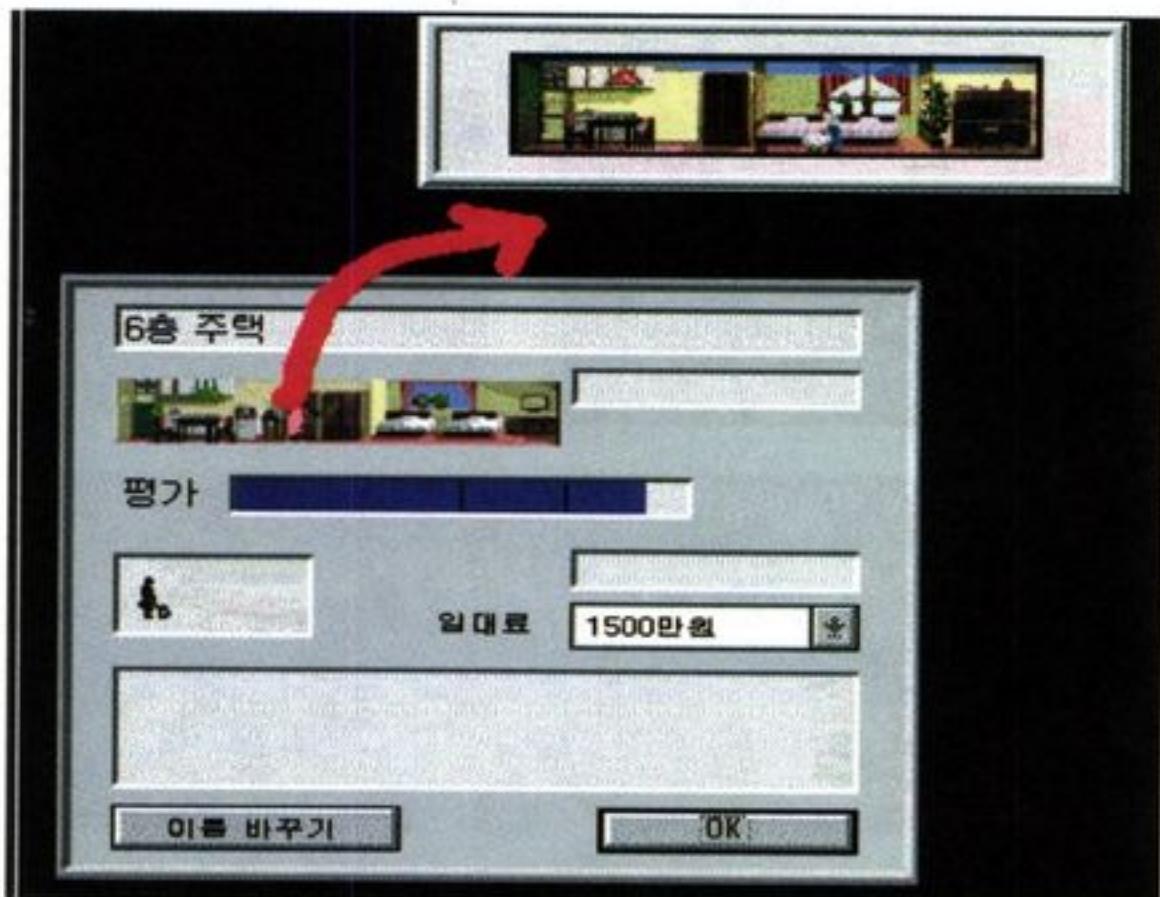
빌딩내에서 생활하는 주민들의 모습을 엿볼 수 있다!

빌딩내에 생활하는 주민들의 생동감있는 모습을 빌딩의 최고책임자인 당신은 모두 볼 수 있다. 특히 이번 스페셜CD에는 400개가 넘는 주민들의 애니메이션 무비가 수록되어 있다. 정보윈도우가 표시되어 있는 내부의 그림위에 포인터를 이동시킨 후, 포인터가 돋보기툴로 바뀌면 다시 클릭했을 때 무비윈도우가 열리며 무비가 재생된다. 입주자뿐만이 아니라 도시기능을 이루는 시설이나 공공시설도 모두 볼 수 있다. 빌딩이기 때문에 주민들을 위해 일하고 있는 사람들의 모습도 물론 볼 수 있다. 빌딩내의 주민들의 모습이 퀵타임무비와 리얼사운드에 의해 재현되며 당신이 갖고 있는 타워가 완전한 멀티미디어타아틀로 탈바꿈한다. 하나하나의 무비에는 간단하게나마 스토리가 담겨 있으며, 의욕넘치는 빌딩주민의 생활상을 즐길 수 있다.

예기치않은 이벤트가 당신을 기다리고 있다!

빌딩내에서 전혀 예기치않은 일이 종종 발생한다. 물론 당신의 빌딩도 예외는 아니다. 여러분은 특히 밤을 특별히 조심해야한다. 이번에 새롭게 추가된 도둑이 밤만 되면 사무실, 가정집, 상가를 막론하고 일거리를 찾아 돌아다니기 때문이다. 이번 스페셜CD에는 빌딩의 소유주인 당신의 수완을 평가할 이벤트가 포함되어 있다. 물론 당신은 이런 것들을 미연에 방지할 수도 있다. 사건이 한번 발생하면 당신이 해결할 때까지 계속 출몰하고, 해결방법의 포인트는 돋보기툴을 빈번히 사용하는 것이다.

빌딩의 외벽에 타워비전을 설치할 수 있다!

여러분이 힘들여 만들어 놓은 건물의 화려한 외관을 볼 수 있으므로 사실감 넘치는 타워를 만드는 데 큰 보탬이 된다. 또한 거대모니터 『타워비전』을 설치할 수 있기 때문에 여기서의 광고 수입은 당신의 자금으로서 확보된다. 옵션메뉴의 외관표시를 선택하면 빌딩내의 상태에 대응한 외관이 표시된다. 아이템팔래트도 외관용으로 축소된 것이 나타나고, 플레이버튼을 누르면 테넌트설치등을 할 수 있는 내부표시상태로 돌아간다. 아이템팔레트에는 빌딩의 외벽에 거대한 모니터를 설치하는 『타워비전』 아이템과 그곳에 비춰질 광고를 선택하는 『CM』아이템이 배치되어 있다. 광고상영은 한 개당 3000만원의 광고수입을 얻을 수 있고 당신의 자금에 추가된다.

칸비의 복수 (Carnby's Revenge)

장 르: 어드벤처
제작사: 인포그램 유통사: LG미디어
시스템 요구사항: 386DX이상/램 4메가 이상
출시일: 6월중 가 격: 40,000원
문의처: LG미디어(02-3480-6591)

BRUNO BONNELL presents
칸비의 복수
An INFOGRAMES MULTIMEDIA PRODUCTION

LG미디어가 프랑스 인포그램(INFOGRAMES)와 전략적 제휴를 함에 따라 인포그램사는 LG미디어에게 한글화에 필요한 소스(ENGINE)을 제공하여 타이틀의 완전한글화를 하게 되었다.

칸비의 복수는 국내에서도 잘 알려진 『어론 인 더 다크』 시리즈의 3탄으로 프랑스 풍의 배경에서 출발한 『어론 인 더 다크』, 한저택을 배경으로 한 2탄에 이어 『어론 인 더 다크』 시리즈의 종결판인 『칸비의 복수』가 완전 한글화 되어출시 된다.

게임의 개요

배경은 2D 그래픽 세팅에 폴리곤 처리된 3D 그래픽 캐릭터가 등장하며 뛰어난 카메라 앵글(시점각도)과 공포스러운 분위기를 연출하는 사운드 효과음, 한국어 음성으로 더빙된 완벽한 목소리, 멜로디, 효과음 등은 게임의 질을 한층 높이고 있다.

전편과 마찬가지로 『칸비의 복수』는 3차원 폴리곤으로 제작된 캐릭터들이 등장하며 아주 부드러운 애니메이션과 프랑스 인기 만화 작가인 Joel Mouclier의 270여장의 배경 그림들은 게이머에게 마치 1920년대의 미국 서부에 가 있는 듯한 경험을 안겨줄 것이다.

게임의 진행

게이머는 명탐정 칸비가 되어 에밀리를 구출하러 유령의 도시로 떠나게 된다. 칸비의 행동은 이미 입력된 명령어를 선택함으로서 진행 된다.

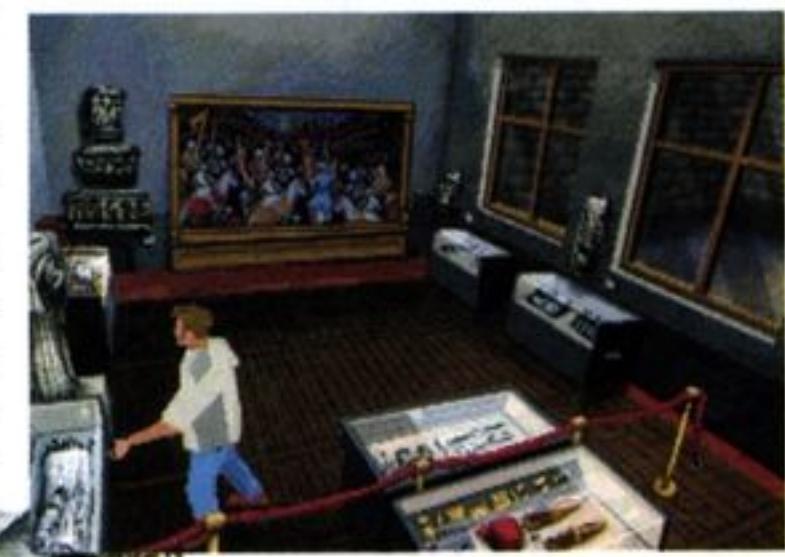
『열기/찾아보기, 전투, 떨어뜨리기, 던지기』등 캐릭터가 기본적으로 할 수 있는 액션 이외에도 물건들(가스통, 술병, 라이타, 성냥, 토큰) 등을 줍게되면 각 물건들의 사용에 맞는 행동 명령어를 실행 할 수 있다.

게이머는 이런 행동들로 게임을 풀어 나가게 되는데 각 스테이지 장면마다 수많은 이벤트들은 게이머를 환상속으로 몰고 간다. 270개의 background와 60명의 등장인물이 말해주듯이 『칸비의 복수』는 어떤 게임보다 치밀한 구성과 시나리오를 자랑한다. 2차원 배경위에 3차원 캐릭터들의 움직임은 둠(DOOM)스타일의 엔진으로 실감나는 공포와 전율을 느끼게 한다. 1,2편과는 확연히 달라진 그래픽과 사운드는 과연 『칸비의 복수』가 『어론 인 더 다크』의 시리즈인지 당혹케한다.

줄거리

때는 1925년 여름, 영화일을 하는 것이 평생의 숙원인 에밀리는 할리우드에 들어 갔다. 그녀는 영화 스크립터로 고용되었는데 그녀가 하고 있는 영화는 서부에 있는 모자브 사막에서 촬영되고 있었다. 거기서 그녀는 유령같은 미친 말을 보게된다.

그 말안장 위에는 '칸비를 부르라'는 글만이 쓰여져 있고..

그녀는 이상한 힘에 의해 납치된다. 명탐정 칸비는 그녀를 구출하러 유령의 도시로 떠나게 되는데...

등장인물 ▶ 60명의 방대한 등장인물
한 글 화 ▶완전한글화(나래이션, 텍스트, 매뉴얼)
특 징 ▶
➔1,2탄에 비해 훨씬 향상된 애니메이션 스피드(94 프레임/초)
➔신비스럽고 다양한 이벤트 (영화플레이, 기괴한 상황연출)

지새는 달

줄거리

탐관 오리들과 간신들의 전횡이 심해지자 세상은 혼란에 빠지고 힘없는 백성들의 원성은 하늘에 이른다. 이처럼 세상이 어지러우면 도적들이 들끓기 마련이라 도적때가 곳곳에 횡행하고 이에 어지러운 세상은 더욱 어지러워진다. 강산은 그야말로 아비규환을 이루지만 이런 어지러운 세상에도 외딴 산골의 작은 마을은 가난하나마 평온을 유지하고 있었는데 어느 날 갑자기 인근 산의 도적때가 마을에 쳐들어 와서는 크게 분탕질을 치고 만다. 마을밖에 있던 주인공은 뒤늦게 이를 알고 달려오지만 이미 마을은 쑥발이 되어 있고 어려서부터 함께 자라서 지금은 사랑을 약속한 명화는 도적때에게 끌려간 후이다. 이제 주인공은 자신의 사랑을 되찾기 위해서 위험한 길을 떠나게 된다. 하지만 위험은 도적때뿐이 아니고 이들과 결탁한 조정관리까지 괴롭혀 그의 길은 험난하기 그지없게 된다.

게임의 구성

『지새는 달』은 총 11스테이지 6개의 이벤트 에리어로 구성되어 있다. 마을에 난입한 화적들과의 싸움을 시작으로 도망치는 화적들을 추적하고 화적의 산채에 들어가서 명화를 찾다가 실패하고 다시 비밀통로로 도망가는 화적들을 쫓아서 한양까지 가게 되는 구성으로 되어 있다.

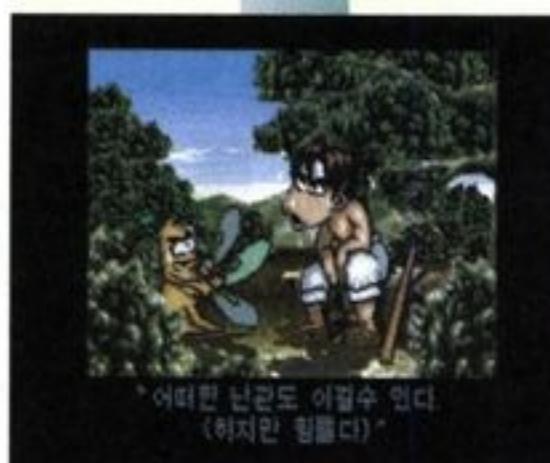
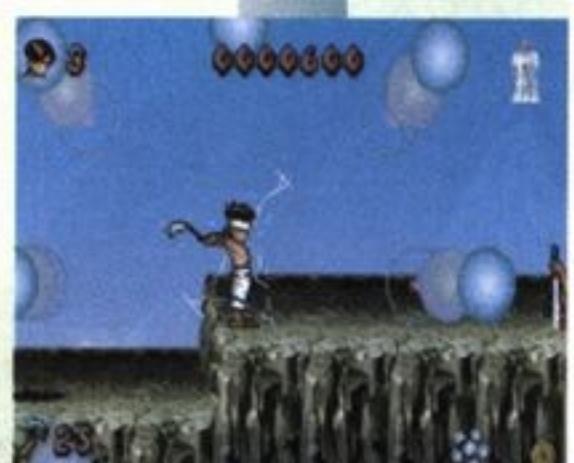
게 임 특 징

■ 260여 컷에 달하는 애니메이션으로 부드러운 동작을 보여준다.
■ 아케이드 게임이 가지는 간편함과 박진감 있는 액션을 보여준다.
■ 대형 캐릭터들이 사용됨으로 시원한 동작을 보여준다.
■ 다양한 이벤트와 퍼즐로 재미를 한층 높여준다.
■ 완전 디지타이징된 사운드를 사용함으로 멋진 게임 음악과 효과음을 들려준다.
■ 방대하고 다양한 구성으로 다양한 이벤트를 보여준다.
■ 우리의 멋과 얼을 게임에 맞도록 고려 구성함으로 우리의 정서에 맞도록 제작되었다.

1 스테이지
뒷산에서 뒤늦게 달려온 주인공에게 명화의 친구가 명화의 납치 소식을 알려준다

4 스테이지
화적들의 산채에 도착했는데 호랑이 굴이 그리 만만 하겠는가?

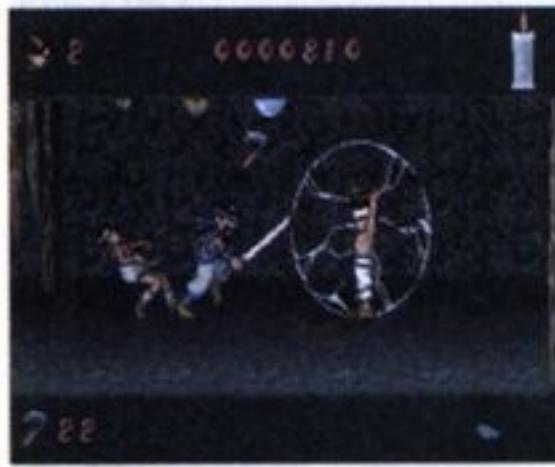
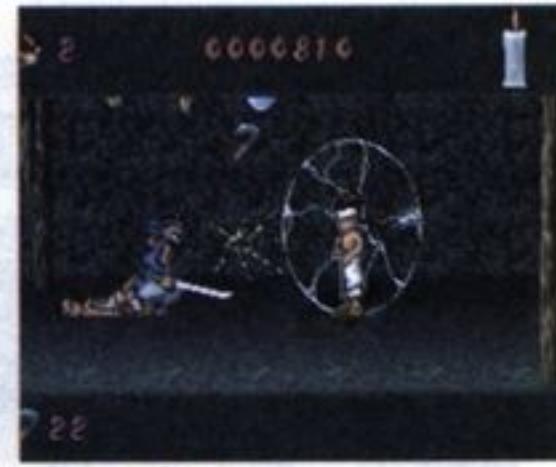
2 스테이지
산쪽으로 달아난 산적들을 따라 나서지만 순순히 비켜나지 않는 화적들 그렇다고 주인공이 포기할까? 그러면 주인공이 아니지...

4 스테이지
화적의 산채로 명화를 구하기 위해서 들어갔다. 상대는 여자 화적으로 주무기를 낫으로 휘두르기와 던지기를 사용한다. 약간의 색기를 가지고 있다

3 스테이지
화적들과의 싸움에 흘린 땀을 식히고 있는 주인공. 부채질 해주는 것은 천년 묵은 산삼이라고 하는데...

5 스테이지
내 갈길이 바쁘다 모두 비켜라!

5 스테이지
화적 산채. 신들린 주인공의 필살기

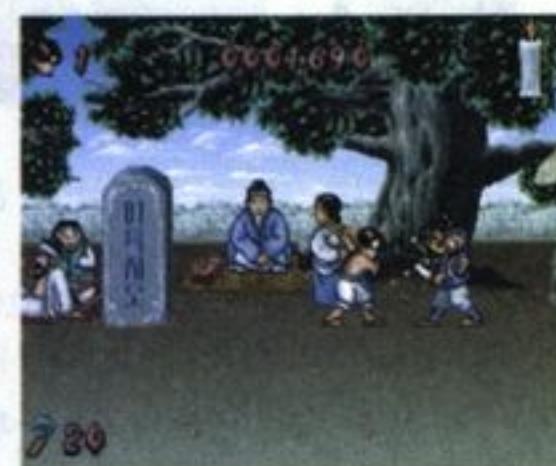
5 스테이지
화적 산채. 무적의 주인공

5 스테이지
명화를 납치한 화적의 산채 내부로 무사히 들어 갔지만 복잡한 미로속에 갇히게 되는데 적 또한 많으니...

5 스테이지

6 스테이지
두수에게 쫓긴 화적들이 지하 비밀 통로로 달아났고 그들을 따라 들어갔는데 음침한 이곳은 더욱 복잡하고 위험한 기관들이 도처에 널려 있다

6 스테이지

6 스테이지
뒷산에서 뒤늦게 달려온 주인공에게 명화의 친구가 명화의 납치 소식을 알려준다

7 스테이지
납치된 명화를 발견한 주인공이 화적 두목과 대화를 하는데 난폭한 그가 주인공의 설득에 순순히 응할까?

7 스테이지
성문아 열려라. 이 몸은 바쁘시다. 미친 황둥이 이벤트

8 스테이지
한양성내 입구의 모습으로 주인공 때문에 손해를 본 나무꾼이 화면 좌측에 보이고 뒤로는 구경꾼들이 보인다. 커다란 비석은 이어하기를 할 수 있도록 공중에서 떨어진 패스워드다

8 스테이지
한양성내의 모습이다. 우물가에 여자가 대낮의 싸움을 놀래서 바라보고 있다

8 스테이지
담장위에서 두수가 화염 필살기를 사용하고 있다

8 스테이지
주인공이 화염필살기를 쓰고 있다. 하지만 여자 산적이 들고 있는 낫도 만만치가 않다

10 스테이지

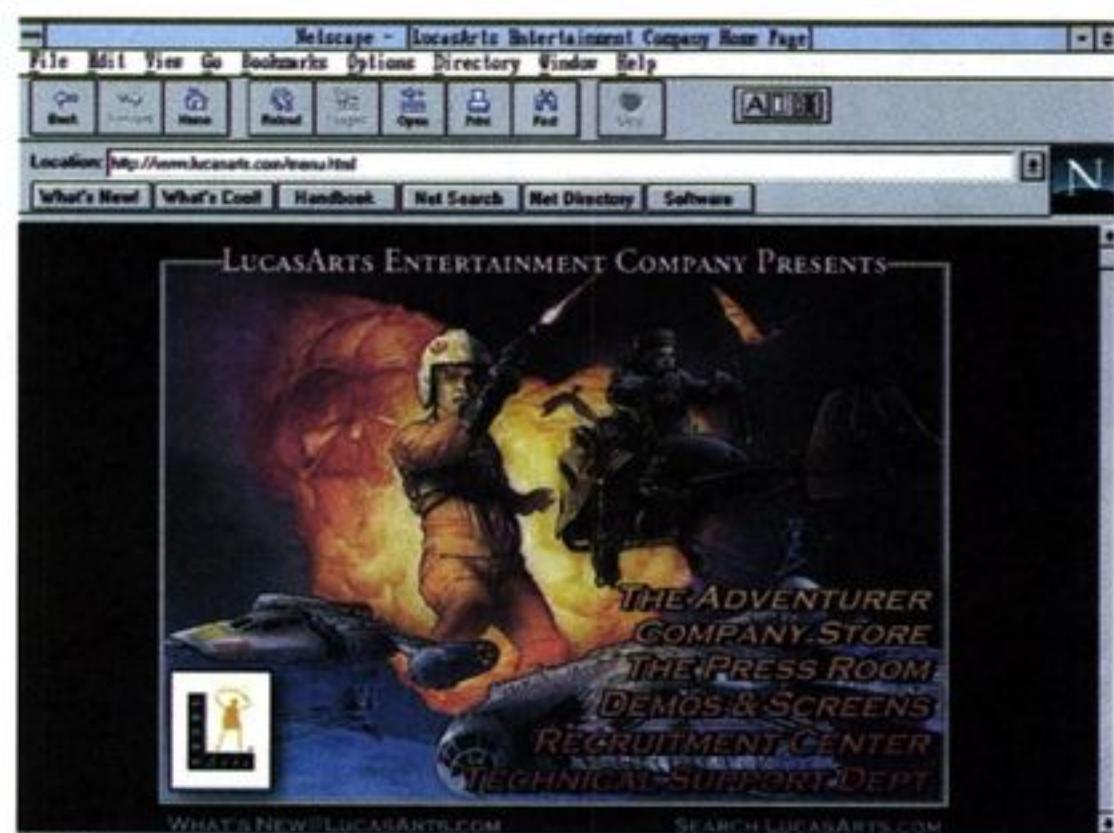
10 스테이지
여주인공 명화가 잡혀 있다는 소식을 듣고 집을 찾아 갔지만 집이 너무 넓고 적은 많아서 고전을 면치 못한다

명화가 잡혀 있는 후원에 다다랐지만 고용된 경호 무사의 공격이 날카로와서 마지막 난관에 부닥친다

가보고 싶은 인터넷 사이트

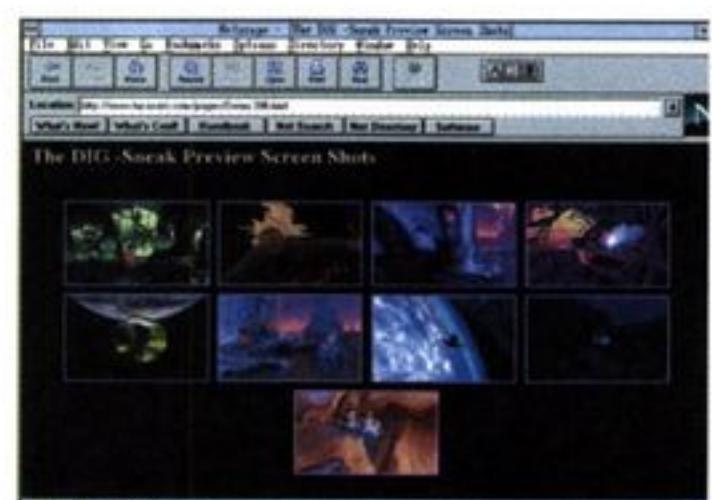
등줄기에 땀이 주르륵 흐르고 한줄기 바람이 아쉬워지는 계절에 우리가 몰두할 수 있는 일이 무엇일까 생각하다보니 그 중 하나가 신나는 게임에 빠져드는 것이었다. 게임 삼매경에 빠지면 더위가 두렵겠는가? 『커맨드 앤 퀀커』같은 전략 게임도 좋고 『NBA 96』같은 스포츠 게임도 좋다. 그러나 필자는 어드벤처 게임에 푹빠져 여름을 보냈던 추억이 가장 많다. 90년 여름을 함께했던 『인디아나 존스 3 - 최후의 성전』, 92년의 더위를 잊게 해준 『인디아나 존스 4 - 아틀란티스의 비밀』, 93년에 여름이 있었는지조차 잊어버리게 만들었던 『매니악 맨션 2 - 텐터클의 날』 등등... 물론 어드벤처 광인 본인의 성향과도 관계있는 것일테니 이 장르의 게임을 그다지 안 좋아하는 게임광 여러분에게는 조금 죄송스런 글이 될지도 모르겠다. 내친김에 이번달 인터넷 탐험은 이 모든 게임을 제작한 루카스 아츠사의 홈페이지부터 방문하려고 한다.

루카스 아츠사의 홈페이지(http://www.lucasarts.com)를 찾아가면 가장 먼저 우리를 반기는 것은 95년 『풀스로틀』 어드벤처에서 종횡무진 활약했던 주인공 「잭」이다. 액션 어드벤쳐의 주인공다운 포즈로 문을 박차고(!) 들어올 것을 권하는 그림을 클릭하면 메인 페이지가 펼쳐진다.

메인 페이지에서는 루카스 아츠의 또하나의 명작 『X-WING』시리즈의 포스터 위에 우리가 갈 수 있는 페이지들이 나열되어 있는 것을 볼 수 있다. 그 중에서 가장 관심 대상이

될 수 있는 곳은 「Demos & Screens」코너와 「Technical support dept.」 코너이다.

「Demos & Screens」 코너에서 찾아낸 것은 루카스의 최신 어드벤처 『디그』의 스틸 사진들이다.

이미 많은 사람들이 『디그』를 보아서 알겠지만 『디그』는 화려한 그래픽에 비하여 내용이 부실한 탓에 그다지 인기를 끌지 못하고 있는 게임이다. 하지만 그 부실함은 전작인 『풀스로틀』에 비교했을 때 느껴지는 것이므로 루카스 아츠의 어드벤처를 많이 경험하지 못한 사람에게는 좋은 어드벤처 게임이 될 수도 있을 것이다. 루카스의 어드벤처는 시에라나 그 밖의 다른 회사의 어드벤처에 비하여 그림이 깔끔하고 아기자기하며 재치가 있기 때문이다.

「Technical support dept.」는 말 그대로 「게임 힌트」를 주는 페이지이다. 어드벤처 게임이 문제 해결을 위해 다양한 사고력을 요구하는 성격을 지니고 있지만 현재 쏟아져 나온 「인터랙티브 어드벤처」조차도 한 방향만을 지향하는 경우가 많기 때문에 어떤 곳에서 문제를 해결하지 못하면 더 이상 진행을 할 수

없는 경우가 허다하다. 이런 경우엔 어쩔 수 없이 '힌트'를 컨닝(!)해야 하는데 그럴 때 유용한 곳이라면 이해가 갈 것이다. 이 곳에서는 멀게는 『매니악 맨션2』부터 가깝게는 『디그』까지 다양한 힌트를 찾아 볼 수 있다. 하지만 어드벤처 게임은 스스로의 노력으로 문제를 해결했을 때 가장 보람있다는 '정석'을 아는 독자라면 너무 의존하지는 말 것.

얼마전까지 이 사이트에서는 윈도우용 어드벤처 『인디아나 존스 - 데스크탑 어드벤처』의 데모 버전을 다운 받을 수 있었는데 지금은 삭제된 것같다. 필자가 본 이 어드벤처는 마치 일본풍의 롤플레잉을 연상시키는 형태였다. 이처럼 게임 제작사의 홈페이지에서는 곧 출시될 게임의 데모버전을 미리 구경할 수 있는 장점이 있다. 루카스 아츠 사이트는 올라와있는 다수의 자료들이 상당히 오래전에 버전업된 것이라는 사실이 실망스럽기도 하지만 「어드벤처」광들이 여기에서 유용한 팁을 많이 얻을 수 있을 것이라 기대한다. 더욱이 「어드벤처」 장르의 게임을 처음 접하는 사람이라면...

다음은 분위기를 180도 전환하여 가이낙스의 홈페이지를 찾아가 본다. 가이낙스는 일본의 애니메이션 제작회사로 국내에서 본방송이 끝난 후 열렬한 팬들의 요구에 의해 재방송까지 마친 「나디아」를 만들었던 그 회사이다.

가이낙스의 홈페이지 주소는 「http://www.stellar.co.jp/GAINAX」이다.

이 곳은 일본에서 만들어진 홈페이지이기 때문에 일본어를 지원해주는 프로그램이 없는 사람은 영문판 홈페이지로 재접속해야한다. 페이지 중간의 「ENGLISH」라고 쓰여진 곳을 클릭하면 무리없이 볼 수가 있을 것이다. 「가이낙스 네트워크 시스템즈」라는 커다란 제목아래 등장하는 것은 가이낙스가 「나디아」 이후 5년만에 제작하여 현재 일본에서 인기를 끌고 있는 「신세기전 에반겔리온」의 주인공들이다.

국내에서는 아직 볼 수 없는 이 애니메이션을 얼마전 「유니텔」의 한 동호회에서 상영하여 큰 호응을 얻기도 했는데 여기에서는 이 초대형 인기작 「에반겔리온」에 대한 거의 모든 정보를 얻을 수 있다.

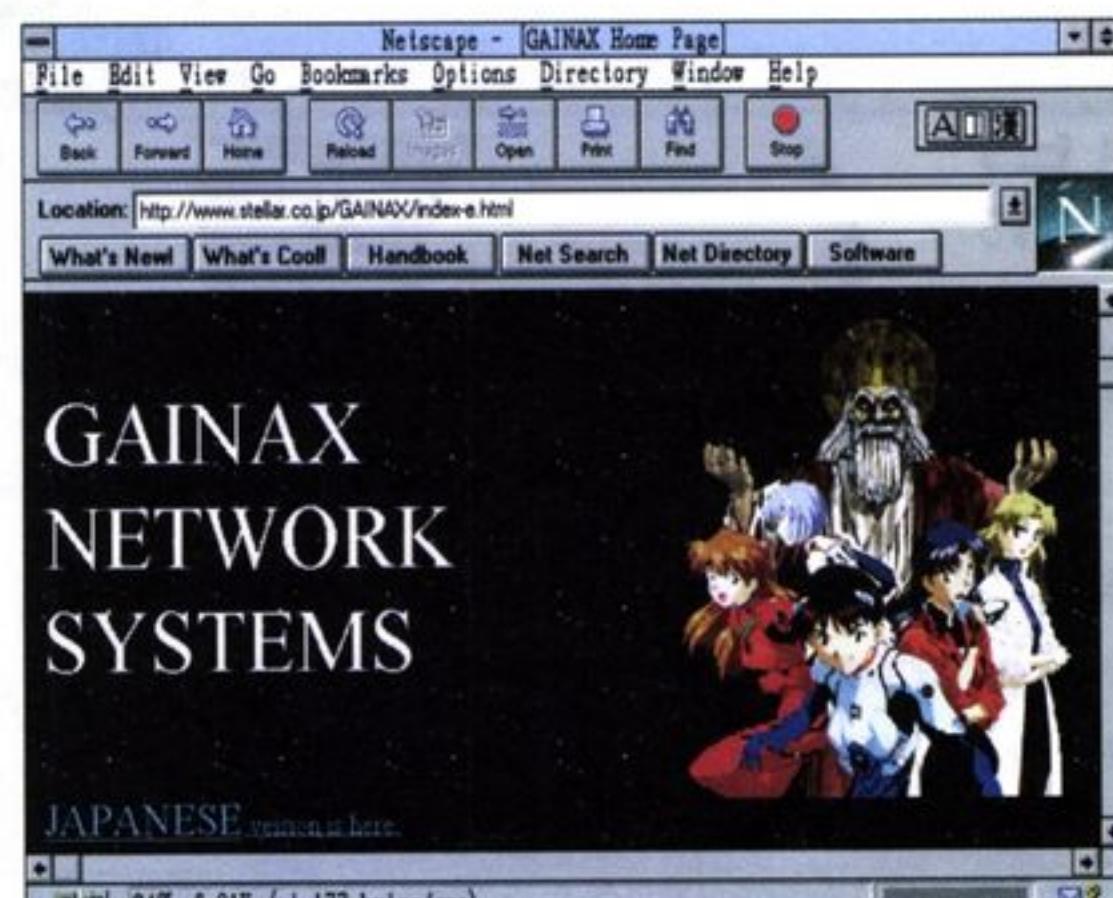
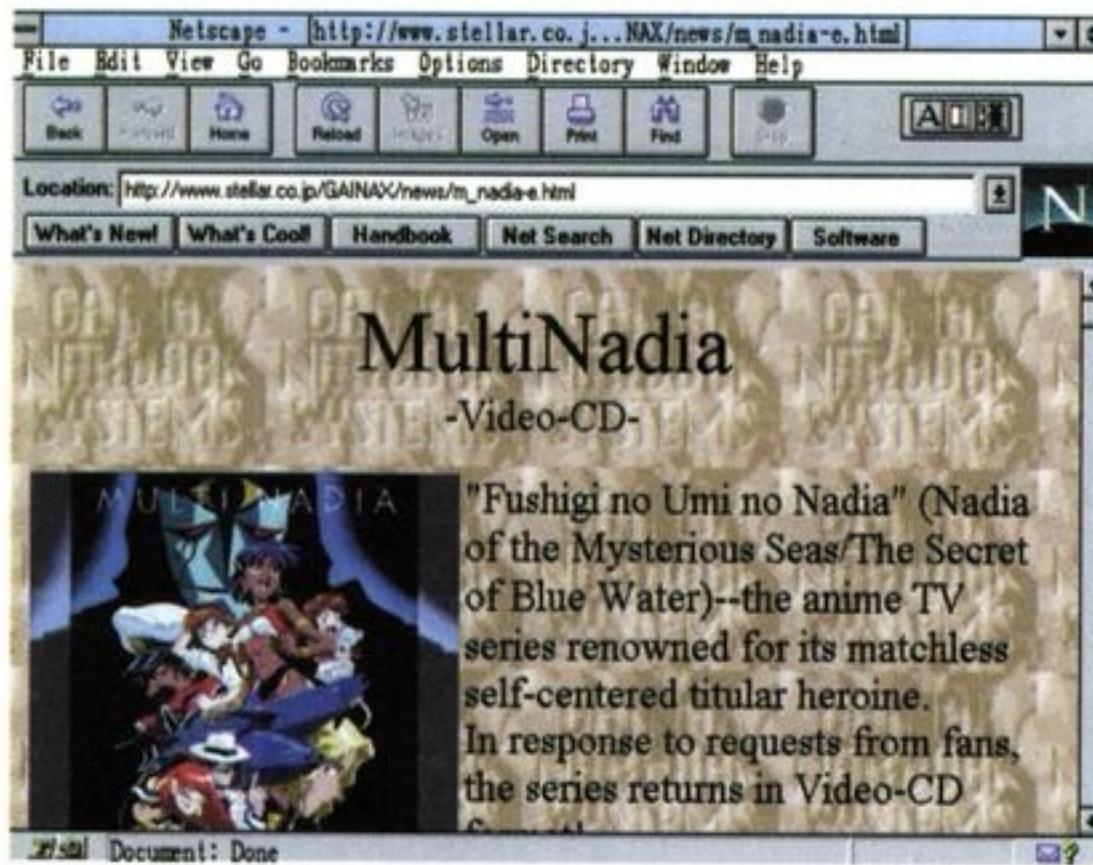
네트 스케이프를 쓰고 있다면 화면 오른쪽에 항상 자리를 차지하게 되는 막대를 클릭하여 화면을 밑으로 내려보자. 우리가 가이낙스 네트워크에 탑승한 승객이 되어 환영을 받고 있다는

메시지를 읽을 수 있다. 가이낙스 홈페이지는 그 자체가 하나의 「우주왕복선」으로 비유되고 있는 점이 이채롭다고 할 수 있겠다. 화면의 하단부에 나오는 메뉴를 살펴보자. 우리가 클릭하여 방문할 수 있는 곳은 「GNN -GAINAX Network News」, 「박물관」, 「비버리힐즈」, 「가이낙스 메뉴」의 네 가지이다.

우선 처음으로 「가이낙스 네트워크 뉴스」 페이지의 뚜껑을 열어보자. 이곳에서는 이미 말한것처럼 가이낙스에서 야심작으로 홍보하고 있는 「에반겔리온」의 모든 것이 담겨져있다. 「신세기 에반겔리온」이라고 쓰여진 부분을 클릭해보자. 필자가 이 사이트에서 본 것을 토대로 「에반겔리온」에 대해 잠시 소개하겠다. 그 줄거리는 북극과 남극의 빙산이 모두 녹아내려 지구가 파괴된 후, 지구를 복구하는 작업이 어느 정도 진행되어 많은 것이 소생된 2015년의 미래를 배경으로 하고 있다. 어느날 목적도 알 수 없는 「엔젤」이라는 메카닉이 도시를 습격해오고 이에 대항하기 위해 선택된 3명의 젊은이와 그들의 메카닉 「에반겔리온」이 벌이는 싸움을 담고 있다고 한다. 이쯤되면 우리의 독자들은 이 메카닉 「에반겔리온」이 도대체 어떻게 생겼는지 궁금하지 않을 수 없을 것이다. 여러분에게 소개하기 위해 「에반겔리온」의 사진을 실어 보았다.

직접 모습을 보고 싶은 사람은 「메카」라고 쓰여진 부분을 클릭하면 멋진 모습의 에반겔리온이 여러분을 환영할 것이다. 여기에서는 주요 등장인물의 모습, 메카닉의 형태, 그리고 이 애니메이션의 제작에 참가한 스탭을 볼 수 있고 오프닝 화면과 엔딩 화면의 파일을 다운로드 받을 수도있다.

이제 「에반겔리온」을 뒤로하고 다른 곳을 가보자. 여러분은 몇해전에 상당히 유행했던 『공주 만들기 - 프린세스 메이커』를 기억할 수 있을 것이다. 지금은 이런 형태의 시뮬레이션 게임이 많이 나와있지만 그중에서도 제일 먼저 등장했던 것으로 생각되는 이 고전 게임이 「플레이 스테이션」으로 이식된다는 소식을 볼 수 있다. 『프린세스 메이커 - 꿈의 실현』이라는 부분을 클릭함으로써 우리는 이것을 알게된다. 『공주 만들기』 게임은 자신의 딸을 훌륭한 사람이 될 때까지 키우는 양육 시뮬레이션으로 플레이 스테이션으로 이식되어 더욱 발전된 모습으로 나타날 것같다. 그래픽의 배경은 '3-D 입체화면'이 된다는 글이 보인다.

너무 급하게 인터넷 여행을 해왔다는 생각이 들면 여기서 잠시 한숨을 돌리자. 그러나 한숨을 돌리기도 전에 눈길을 끄는

또하나의 장소가 있으니 그것은 한때 우리를 들뜨게했던 「나디아」에 관련된 페이지이다. 「나디아」와 「블루워터」를 아끼는 많은 팬들에게는 감질나는 소식이 될 수도 있을지 모르겠다. 가이낙스에서는 「나디아」의 39화까지의 에피소드를 비디오 CD에 담아 내어놓았다. 그 뿐만아니라 「나디아의 주인공들」, 「나디아의 메카닉들」까지 합하여 3종류의 CD를 판매하고 있으며 이것은 무비카드를 장착한 세가 새턴에서도 볼 수 있다고 한다. 하지만 아쉽게도 「나디아」를 사랑하는 많은 국내팬들이 이것을 구하기란 정말 힘든일이 아닐까한다.

「가이낙스 뉴스 네트워크」를 떠나면 이제 남은 곳은 「박물관」 페이지와 「비버리힐즈」 페이지인데 이곳은 그다지 흥미의 대상은 되지 않는다. 「박물관」에는 이런 종류의 사이트에서 흔히 볼 수 있는 회사가 지나온 역사를 담고 있다. 그리고 「비버리힐즈」 페이지에는 유명인사들이 살고 있는 모습과 주소들이 들어있다.

앞으로 이 「가이낙스」 홈페이지는 우리가 기대하는 가이낙스의 게임들을 미리 맛볼 수 있는 페이지와 또한 가이낙스가 자랑하는 애니메이션들을 총망라하는 「가이낙스 극장」 페이지를 개설하여 더욱 재미있는 사이트를 만들 예정이라한다. 상당히 기대되는 일이 아닐 수 없다.

밥먹을때랑 화장실 갈때만 빼고 하루 종일 24시간동안 게임에 빠져 있던 경험을 가졌던 필자는 게임에만 미쳐있다 보니 세상돌아가는 물정을 몰라 구박을 받았던 기억이 난다. 게임과 애니메이션, 그리고 인터넷에 푹빠져 있다보니 잠시 쉬고픈 생각이 들기도하고 이제는 우리도 세상 돌아가는 일을 조금은 알아야 할 것같다는 건전한(?) 생각이 들기도 한다. 지금부터 TV는 뉴스 시간만 보고, 시간 날때마다 신문을 펼쳐들고 있어야 할까? 그렇지 않다. 우리에게는 인터넷이 있기 때문이다. 인터넷을 사용하는 네티즌인만큼 세상일을 아는데도 인터넷은 정말 유용하게 쓸 수 있다. 이제부터 소개할 사이트는 바로 최신 뉴스와 살아 움직이는 생생한 기사가 가득한 신문사와 방송사의 그것들이다.

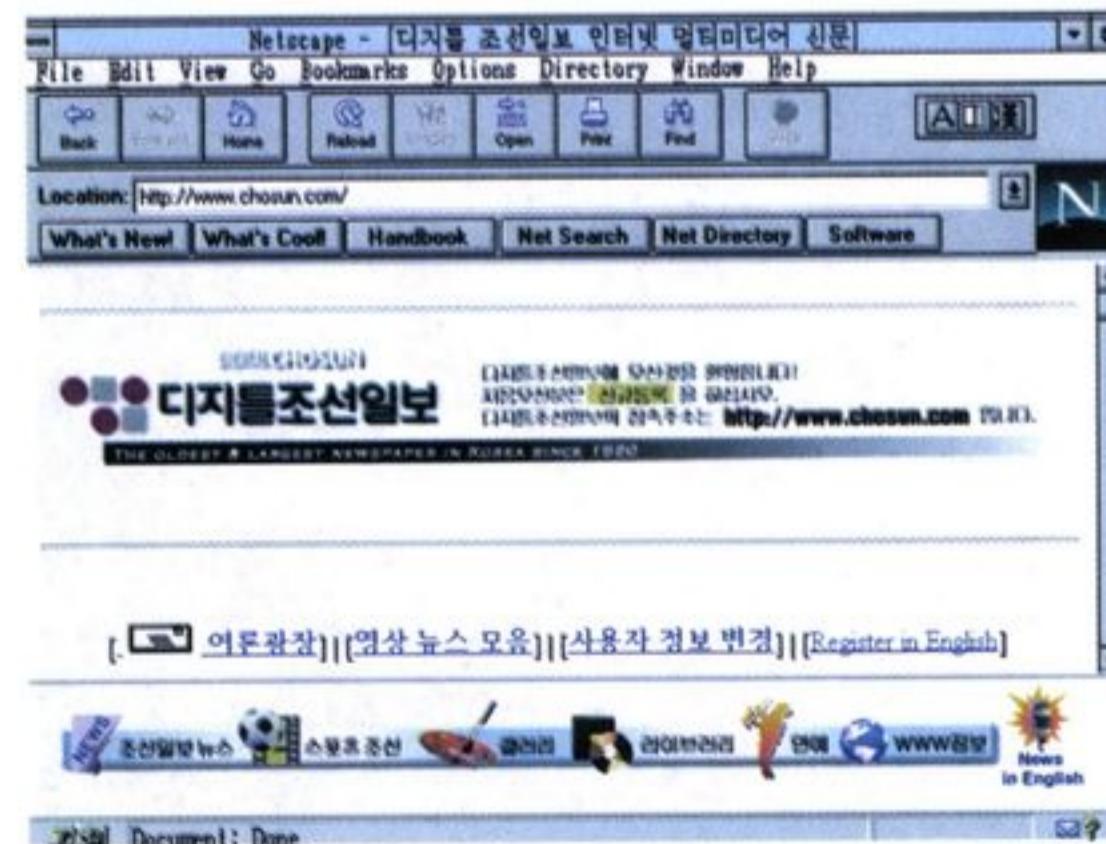
이미 인터넷에서는 우리나라 유수의 일간지 홈페이지 뿐만아니라 세계각국을 대표하는 유명 신문, 그리고 시사 주간지, 연예 잡지까지 접하지 못하는 자료가 없다고 해도 과언이 아니다. 조금만 관심이 있다면 어느 누구보다 빨리 최신 소식을 접할 수 있는 것이다. 새벽에 찾아오는 조간 신문 배달 형보다 더 빨리 말이다. 정치와 경제 그리고 사회 현상에 관심이 있는 독자라면 일간지 홈페이지를, 자기가 좋아하는 영화배우와 가수에 관한 소식을 알고자 한다면 주간지 홈페이지를, 영화 잡지를 보고 싶다면 영화잡지 홈페이지를 찾아야 한다.

우리는 제일 먼저 「중앙일보」의 홈페이지를 방문하였다. 이곳의 주소는 「http://www.joongang.co.kr」이다. 예쁜 로고와 함께 그날의 소식을 담은 안내문이 보인다.

이 사이트에서 가장 특이한 점은 당일의 신문을 그대로 스캐닝하여 보여 준다는 것이다. 화면 아래쪽을 보면 「신문 스캔 서비스」라는 페이지가 있다. 이곳을 클릭하여보자. 와우, 놀랍게도 신문 1면이 화면에 나타난다. 그것도 진짜 신문과 똑같은 크기로 말이다. 우리는 화면을 통하여 신문을 보고 있는 것이다. 평상시 컴퓨터에 익숙하지 않으셨던 아버지께 보여드려도 좋아하실 것 같다. 기존의 통신 서비스에서 제공하던 소식은 딱딱한 텍스트 형태여서 신문을 보는 기분이라기 보다는 통신망의 게시판에 접속해 있는 기분이었던 것에 비하면 이 독자적인 서비스 체계는 상당히 참신하게 느껴진다. 신문이 나타나 있는 화면 밑에는 각 면을 이동할 수 있는 인덱스도 마련되어 있어서 넘기면서 보는 기분을 느낄 수도 있다. 필자가 이 사이트를 본 것은 새벽 두시 경이었다. 그러므로 우리는 문 앞에 조간 신문이 당도하기를 기다리지 않아도 되는 것이다.

그림에는 잘은 모르는 이야기이지만 「XX당 과반수의석 확보」라는 커다란 글귀가 보인다. 이런 기사 한두 개쯤 읽고나면 약간 지루해지고 다른 것이 궁금해진다. 어제의 프로야구는 어떻게 되었을까? 박찬호 선수는 잘했을까? 자, 이 궁금증을 해결하기 위해 다른 사이트로 떠나자.

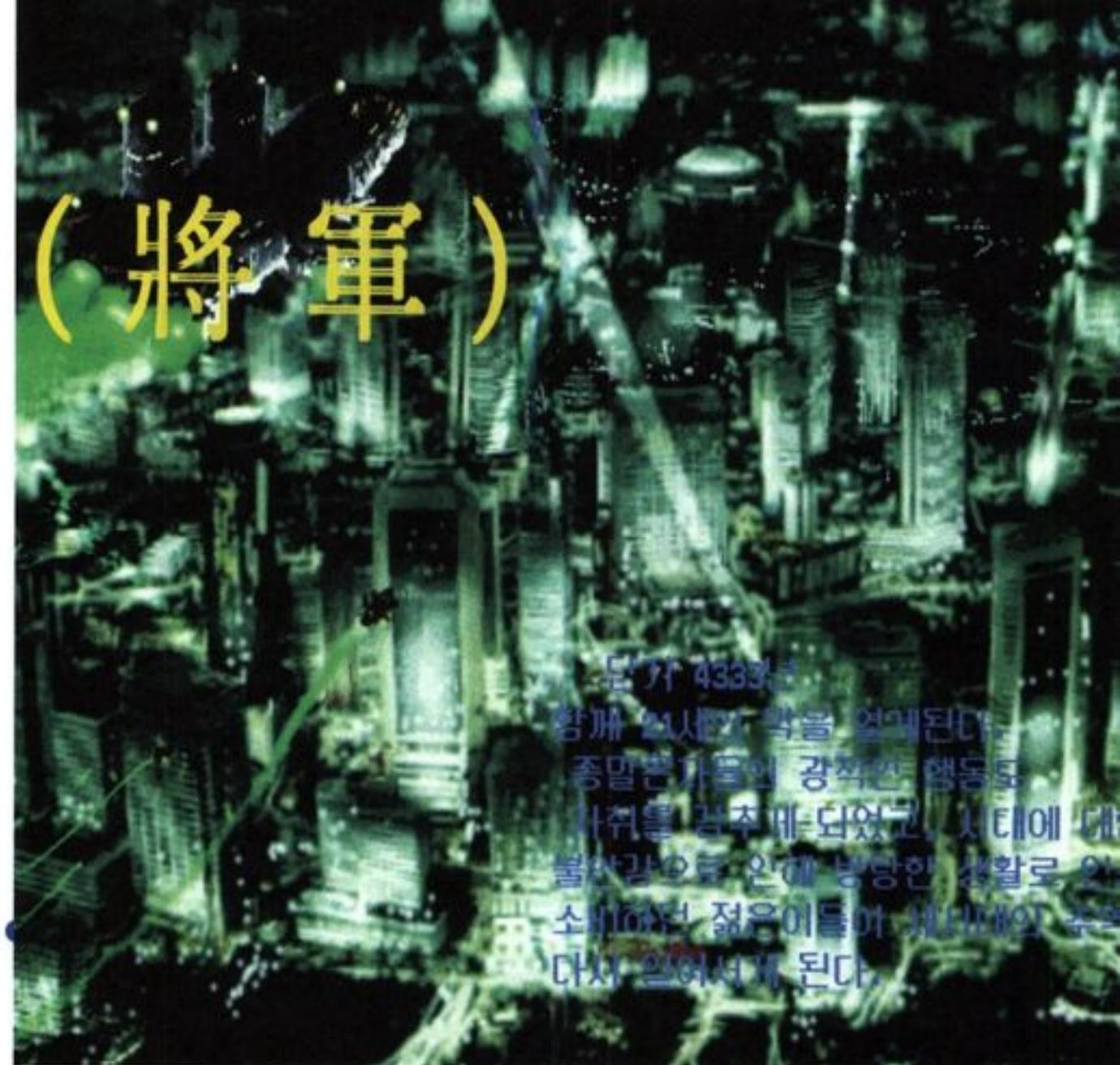
인터넷에서는 스포츠 신문을 볼 수 있다. 거금 400원을 들이지 않고서도 말이다. 스포츠 서울의 사이트 주소는 「http://www.seoul.co.kr」이다. 우리의 '선동렬'선수가 화면에 나타나고 있다.

화면 하단부에 각각의 기사 제목이 있으므로 맘에 드는 것을 클릭하면 그 내용을 읽을 수 있다. 바야흐로 우리는 인터넷을 이용하여 다양한 상식을 얻고 그것을 친구들에게 자랑할 수 있게 되어가고 있다. 아버지가 중앙일보를 좋아하지않으신다면? 그 때는 「조선일보」사이트를 갈 수도 있고 「한국경제신문」사이트를 갈 수도있다. 대학생 형에게 「한겨레 신문」을 권해보기도 하자. 영어에 자신이 있는 독자라면 「코리아 헤럴드 영자 신문」을 보는 건 어떨까?

조금만 더 욕심을 부려보자. 방송사 사이트를 방문하는 것이다. 인터넷에는 「KBS」의 사이트가 마련되어 있다. 주소는 「http://www.kbs.co.kr.」이다. 지난 국회의원 총선거때 인터넷을 통해 총선 결과가 생중계 되었었다. 바로 이 방송사 사이트를 통해서이다. 그림 아래쪽을 살펴보자. 지난 호의 기사를 기억하고 있는 독자라면 눈에 익은 로고가 보일 것이다. 바로 「리얼 오디오」이다. KBS사이트를 통해서 KBS 제1라디오가 생중계된다. 인터넷으로 라디오를 들을 수 있는 것이다. 홍미가 끌리면 이곳을 클릭해보자. 컴퓨터의 스피커를 통해서 지금 라디오를 틀어 놓은 것과 같은 소리가 들린다. 현재 우리가 인터넷을 통하여 접할 수 있는 방송은 이렇게 제한적이고 기초적이지만 외국에서는 「인터넷 TV」를 추진하고 있는 중이라는 소식이 있다. '오늘 밤 인터넷에서는 뭐가 나오지?'라는 대화를 나눌 날도 그다지 멀지는 않은 것 같다. 바로 옆에는 가요

TOP10 페이지가 있다. 그 주에 방송되었던 가요 TOP10의 순위와 함께 1위부터 10위까지의 노래를 WAV파일로 수록해 놓은 곳이다. 리얼 오디오를 경험한 우리는 다운로드를 받아야 그 노래를 들을 수 있다는 사실이 아쉽게 느껴지는 곳이다.

이제 이번달의 숨가쁜 인터넷 여행을 여기서 마감하려고 한다. 참으로 다양한 곳을 거쳐왔다는 생각이 들 것이다. 그만큼 인터넷이라는 곳은 사용하는 사람에 따라 정말 유용한 많은 것을 얻을 수 있는 곳이다. 컴퓨터를 게임 즐기기에만 사용해온 독자와 컴퓨터 통신을 채팅하는데만 이용해온 독자는 새로운 느낌으로 이런 것에 도전해보자. 어느 누군가는 이렇게 말했다. '컴퓨터는 작지만 할 일은 많다'라고.

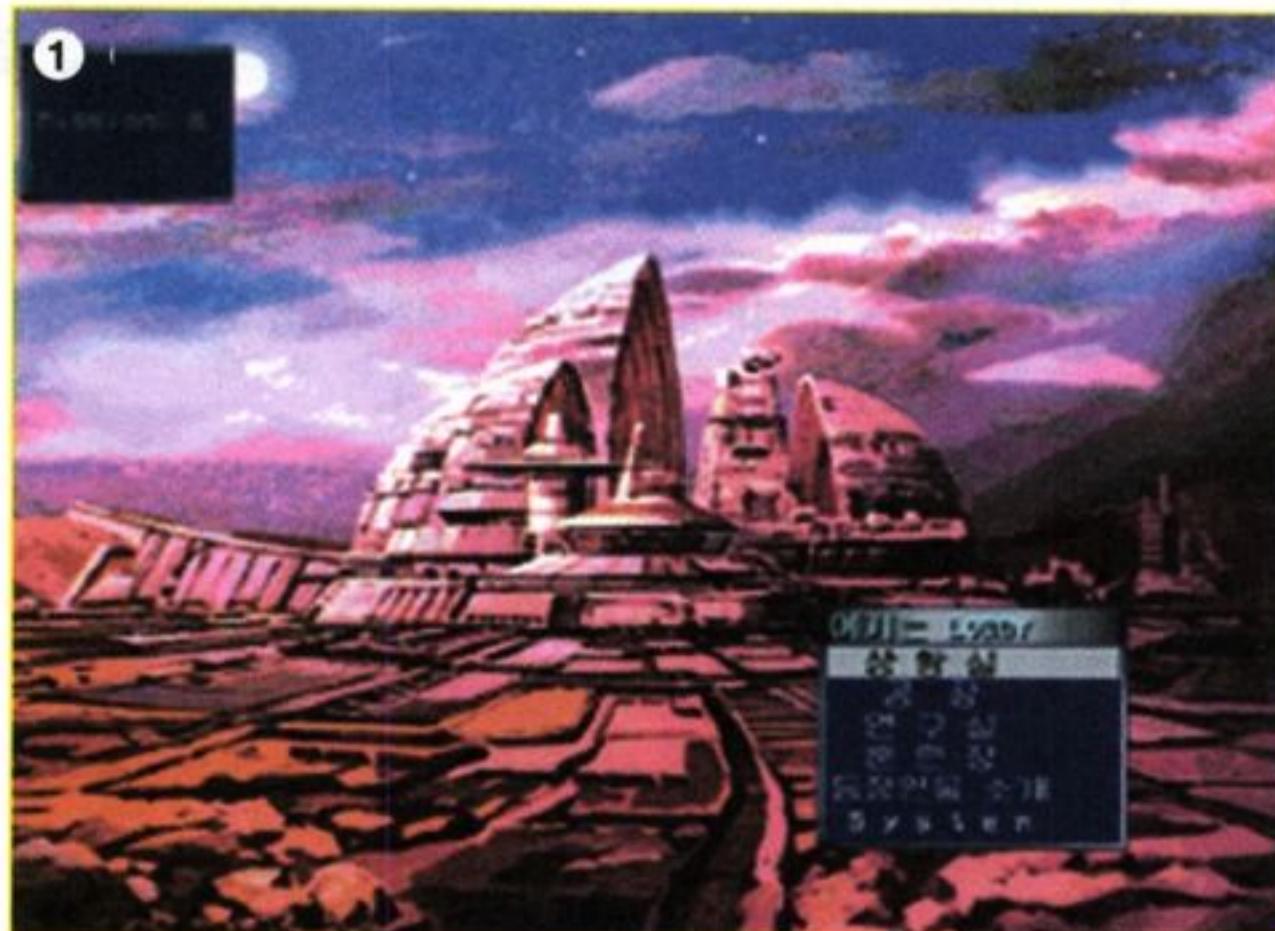
장 군 (將軍)

항목	내용
장 르	전략시뮬레이션
제작사	퓨처 오브 엔터테인먼트
유통사	멀티시티
시스템 요구사항	486 이상/램 8메가 이상
발매일	6월중
가 격	39,600원
문의처	퓨처오브엔터테인먼트(02-240-4713)

프 롤 로 그

단기 4333년.

모든 인류는 새로운 시대에 대한 염원과 함께 21세기를 맞이한다. 세기말 종말론자의 광적인 행동도 자취를 감추었으며 삶에 대한 불안감으로 퇴폐적인 생활을 하던 젊은 세대들도 새시대의 주역으로 다시 자리잡게 된다.

21세기, 태평양을 중심으로 새로운 경제 통합체제가 생겨나고 아시아의 개발 도상 국가들은 저물어 가는 지구를 활성화시키는 중추 세력으로 등장하게 된다. 이때 남과 북으로 분단되어 있던 한반도는 이념의 벽을 뛰어넘어 민족의 염원인 통일을 이루어 내고 세계의 중심 국가로 발돋움하게 된다. 또한 일본과는 아시아 평화 협정을 체결하여 무역수지 세계 공동 1위 국가로 성장하게 된다.

그러나 기온의 이상 현상으로 일본의 국토는 점점 바다 속으로 가라앉게 되고 일본은 제 2의 한반도 침략을 감행하게 된다. 이에 통합 대한민국 정부에서는 연구 중이던 혼과 기계의 합체 프로젝트인 『SOM』(Sprit Of Machine)을 실행시켜 역사의 흐름에 묻혀 버린 옛 명장들을 되살리는데...

게임소개

이 게임은 순수 우리나라 개발의 시뮬레이션 게임으로 게임의 진행 형식은 파워돌과 비슷하다. 일본이 자신들의 국토가 점점 함몰하자 우리 나라를 침략하면서 이 게임은 시작되는데 독도 문제로 반일 감정이 고조되는 이때 매우 플레이하기에 매우 적절한 게임이라 생각된다. 게임을 보면 무기 체제도 별로 복잡하지도 않고 난이도 또한 그렇게 높지 않은 편이다. SVGA로 제작된 게임 화면은 매우 깔끔하며 전투신이 애니메이션으로 되어있는 것이 특징이다. 그리고 무엇보다 특이한 것은 게임의 등장 주인공들이 우리나라 역사에 등장했던 명장들을 등장시

① 메인메뉴
② 공장화면

켰다는 것이 기존 게임과는 달리 신선함 느낌을 주고 있다.

등장캐릭터

■ 광개토대제(지략형)

-**무기**: 장거리, 중거리

-**특징**: 고구려 19대왕으로 우리 나라 역사상 최대 영토를 확장한 정복 군주이다. 정식 명칭은 국강상 광개토경 평안호태왕이다. 산악과 평지에서는 민첩성이 뛰어나지만 수중전에서는 약하다. 강인한 통솔력을 가지고 전군을 지휘한다.

■ 을지문덕(참모형)

-**무기**: 장거리

-**특징**: 고구려 영양왕때의 명장으로 612년 살수에서 수나라의 113만 대군을 무찌른다. 침착 대담하며 지략과 무용이 뛰어나다. 차분한 성격과 예리한 관찰력을 가지고 있으나 너무 신중을 추구해 추진력이 떨어지는 경우도 있다.

■ 이순신(용장)

-**무기**: 중거리

-**특징**: 조선 선조 시대의 수군 명장. 임진왜란때 활약한 명장으로 뛰어난 지략으로 수많은 해전에서 승리하였다. 수중전에 강하고 특히 중거리 공격이 강력하다. 강직한 성격을 가지고 있어 가끔 타인과 마찰을 일으키는 경우도 있다. 특출한 사고력으로 정확한 상황 판단을 내린다.

■ 연개소문(용장)

-**무기**: 중거리

-**특징**: 고구려 말기의 대막리지. 일명 천개소문. 당나라에 항거하여 고구려의 부흥과 민족이 주체성을 세우기 위해 노력한 장군이다. 앞으로 나서기를 싫어하는 과묵한 성격으로 항상 대의를 따르는 편이지만 결정적 순간에 냉철한 판단으로 위기에 대처한다. 적이 강할수록 그의 투쟁 심리는 더욱 살아난다.

■ 강감찬(용장)

-**무기**: 단거리

-**특징**: 고려 시대의 명장으로 현종 8년 13만의 대군을 이끌고 온 거란의 소배압을 물리친 전적을 가지고 있다. 지형 지물을 이용해 적을 공격하며 저돌적인 공격이 매우 강력한 장군이다. 그의 단거리 공격은 매우 막강하다.

■ 남이(용장)

-**무기**: 단거리

-**특징**: 조선 세조 때의 무신으로 28세의 나이로 병조판서에 오른다. 그러나 유자광의 모함으로 28세라는 나이로 큰 뜻을 이루지 못한 체 주살 되고 만다. 전형적인 무골 타입의 장군으로 저돌적이며 급한 성격을 가지고 있다. 아군을 위해서라면 어떠한 위험도 감수하는 의리파이며 앞뒤 가리지 않고 밀어붙이는 전투 스타일을 가지고 있다.

■ 장보고(지략형)

-**무기**: 장거리

-**특징**: 신라 시대의 무장으로 완도에 청해진을 세우고 한반도는 물론 중국, 일본의 해적들을 소탕하는 전적을 세운다. 약간은 소심한 성격으로 다른 장수들의 사기를 저하시킬 때도 있지만 상황에 대한 사전 준비에 강한 유비무환형의 장군이다.

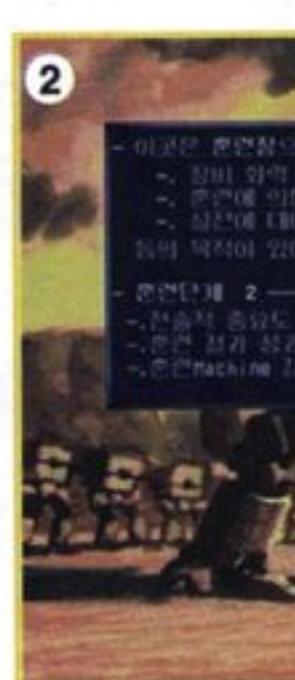
■ 무명용사(용장)

-**무기**: 중거리, 단거리

-**특징**: 이름도 없이 전장에서 활약하는 무명용사이다. 가끔 스파이로 의심도 받지만 묵묵히 자신의 일을 해 나가는 성격으로 결국에는 모든 장군들에게 신뢰를 받는다.

■ 상황실

임무 시작의

① 연구의 진척
② 훈련모드
③ 전투메뉴
⑤ 애니메이션의 전투장면
⑤ 광개토대제

게임메뉴

브리핑을 받는다. 각 장군들의 대하를 통해 상황을 인식하면 쉽게 임무를 실행할 수 있을 것이다.

■ 공장

출격전에 연구를 통해 개발된 무기와 이동기기, 엔진 등을 장군들에게 장착한다. 교체된 병기는 그래픽으로 자세하게 나타난다.

■ 연구실

무기와, 방어구, 이동기기 등의 연구를 실행하는 곳으로 여러 가지 자재와 연구 인력을 필요로 한다. 각 연구 대상 병기에는 연구 성공 확률이 있는데 사용 자재와 연구 인력의 수치에 따라 성공 확률이 달라진다. 병기 중에는 미션이 끝난 뒤 수거한 적 머신을 필요로 하는 것도 있다. 연구에 성공한 병기는 공장에서 장군들에게 설치할 수 있다. 연구를 실행시킨 뒤 시간을 보내면 연구가 이루어지며 연구 성과에서 연구의 진행도와 성패를 볼 수 있다. 연구의 종류에는 엔진 파트(Engine Part), 이동 파트(Moving Part), 오른쪽 무기 파트(R. Weapon Part), 왼쪽 무기 파트(L. Weapon Part) 등의 항목이 있으며 각 항목에는 2개씩의 연구 대상물이 설정되어 있다.

■ 훈련

장군들을 훈련시켜 레벨을 올릴 수 있다. 실제 미션과 같은 전투가 실행되는데 모두 개 난이도의 미션을 수행할 수 있다. 이곳에서 자주 훈련을 실행시켜 장군들의 레벨을 올려 주면 보다 쉬운 게임을 진행할 수 있다. 훈련을 실행시킬 때는 일정량의 자재를 필요로 한다. 모두 10개의 난이도가 존재하며 각 난이도마다 얻을 수 있는 경험치의 수가 다르다.

■ 시스템

게임의 저장과 불러오기, 게임의 진행 속도 등 게임의 실행 환경을 설정할 수 있다. 미션을 실행하면 저장이 되지 않으므로 미션 수행 전에 이곳에서 저장을 시킨다.

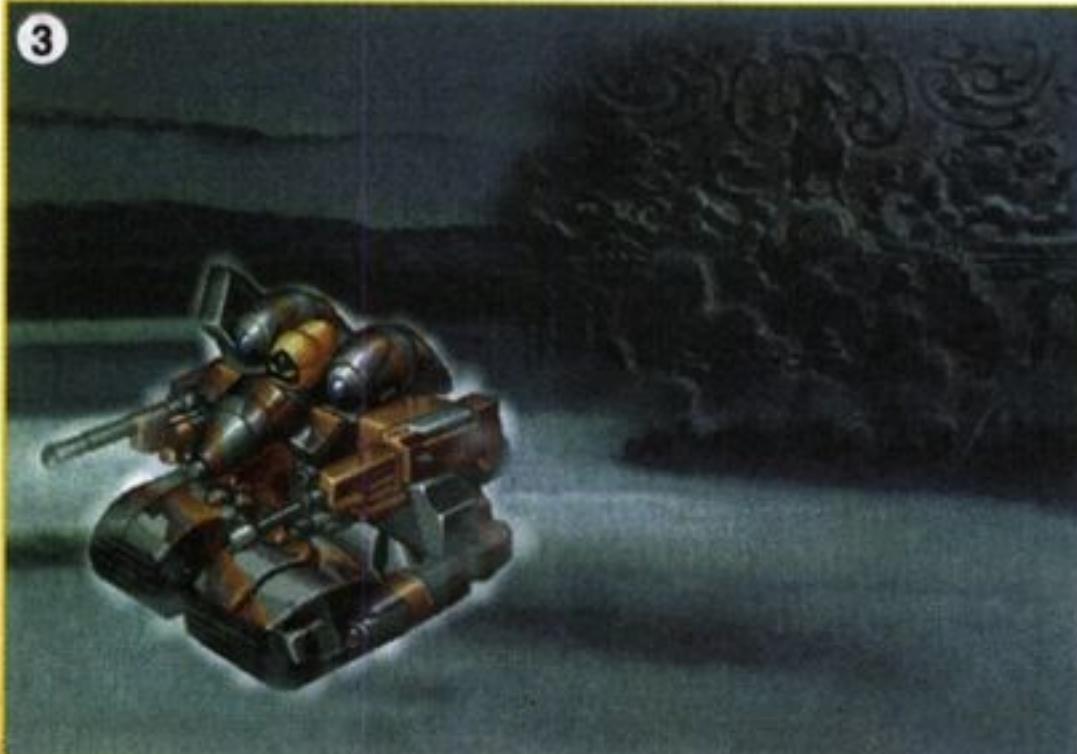
미션공략

● 미션1. 민족정기가 서린 지역을 탈환하라

이번 미션은 적이 지키고 있는 혈수지거를 탈환하여 아군의 사기를 높이는 미션이다. 게임이 시작되면 지도의 우측과 좌측으로 아군이 투입되고 적은 지도의 중앙 상단에 모두 8대가 배치되어 있다. 좌측의 병력은 3명밖에 되지 않으므로 적의 상대가 되질 못한다. 우선 좌측의 부대를 우측으로 이동시켜 오른쪽의 본대에 합류시킨다. 그후 적의 빠른 유니트들이 먼저 다가오는데 이들을 합동 공격으로 처리하고 나머지 본대를 처리하면 임무 완수이다.

● 미션2. 단군의 영정을 사수하라

적이 지금 단군의 영정이 모셔져 있는 곳을 공격하고 있다. 만일 단군 영정이 손상된다면 우리 군의 사기 저하는 물론 민족 정기가 끊기게 된다. 미션을 시작하면 강감찬이 먼저 투입되는데 적을 우측 하단 지점으로 유인해야 한다. 적의 근처로 강감찬을 보내면 적이 발견하고 쫓아오는데 우측 하단의 분지에 도달하면 아군 장군들이 나타난다. 우선 적중에서 이동 능력이 높은 몇 대가 먼저 다가오므로 집중 포화로 이들을 처리한다. 그리고 적의

① 을지문덕
② 이순신
② 연개소문
④ 강감찬
⑤ 남이
⑥ 장보고

본대는 뒤로 빠지면서 다가오는 적에게 집중사격을 가하는 방식으로 물리치면 간단히 클리어 할 수 있다.

● 미션3. 남이 장군의 실종

이번 미션은 왜 있는지 모르겠지만 임무를 실패하거나 성공해도 남이는 적에게 잡혀가지만 미션은 계속 진행된다. 그러니 남이를 살리려고 애쓸 필요 없이 무명 장수의 경험치나 올리는데 힘쓰도록 한다. 아군의 관리가 소홀했던 금강 주변에 적의 움직임이 포착된다. 이에 광개토대제는 남이와 무명 장수를 정찰대로 파견한다. 시작하자마자 적의 전파 교란으로 본대와의 통신이 두절된다. 위로 이동하다 보면 6턴이 지난 뒤 적의 대규모 부대가 나타난다. 남이와 무명 장수를 왼쪽 상단의 숲에 은폐시키고 다가오는 적을 공격해 경험치를 올린다. 그러나 적의 수가 너무 많아 역부족이므로 남이와 무명 장수는 파괴되고 남이 장군은 일본군에게 잡혀간다.

● 미션4. 요인 보호

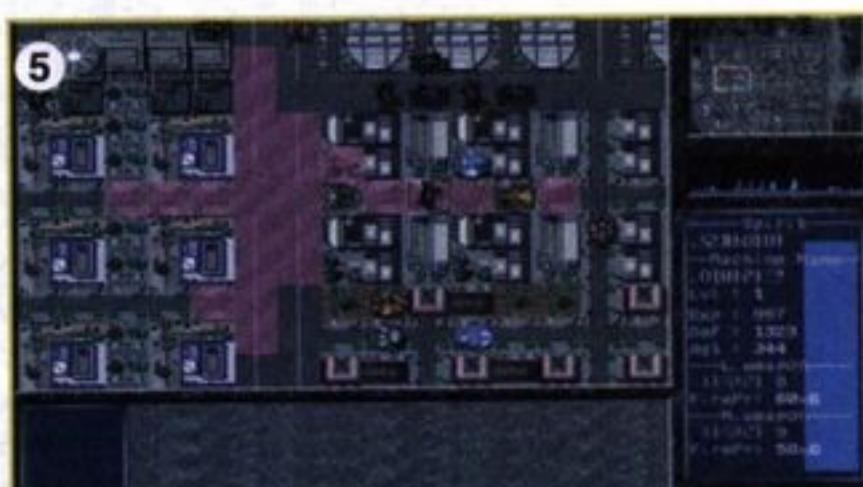
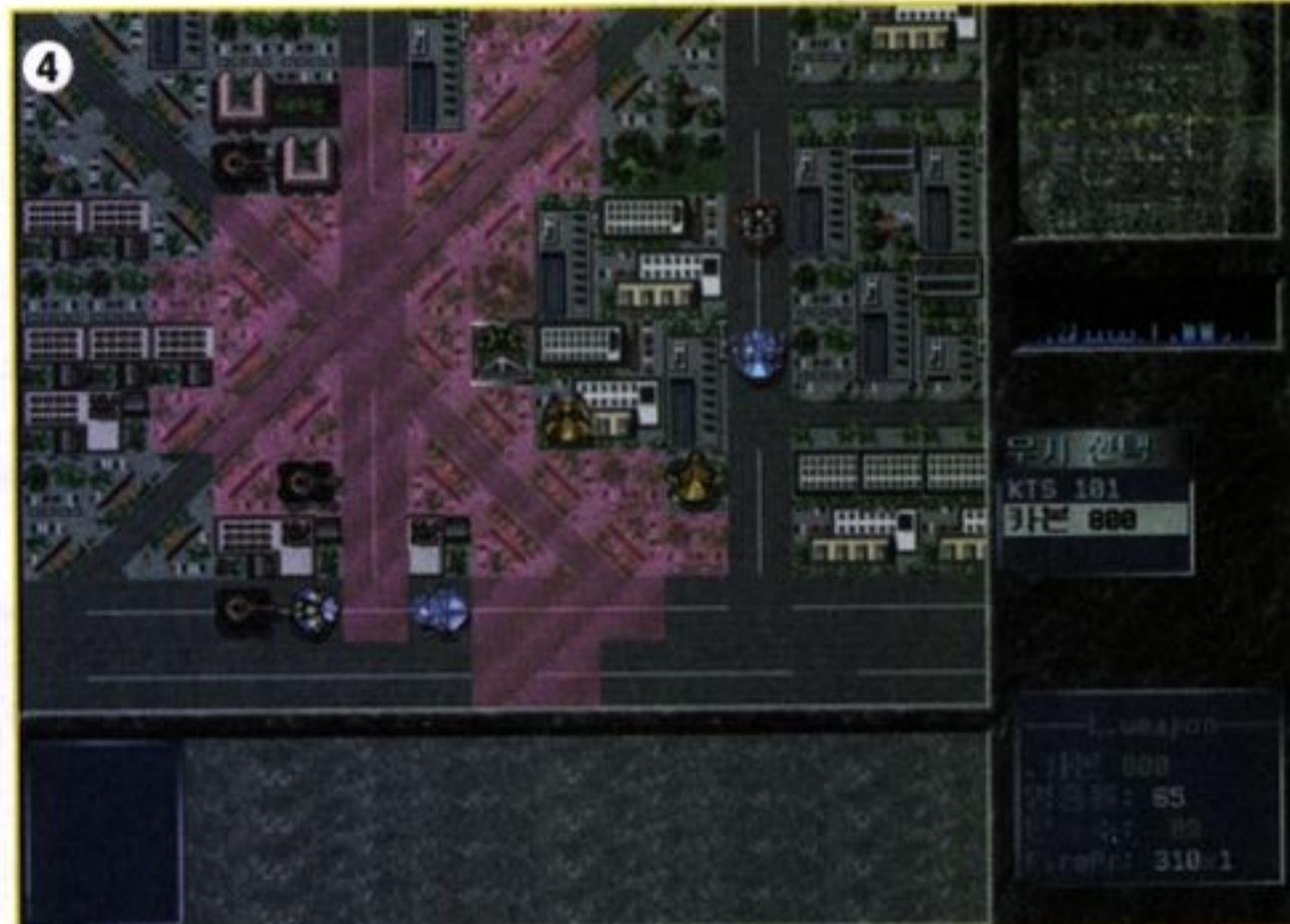
적의 도시 공격에 대한 중요 정보가 입수되었다. 이 정보를 사령부에 알려야 하지만 적의 통신 도청에 의해 정보가 유출될 우려가 있으므로 요인이 직접 사령부에 전달할 계획이다. 데이터를 수송하는 아군의 요인을 적의 공격으로부터 보호해야 한다. 이번 미션은 처음 있는 시가전일 것이다. 시가에서의 전투는 건물 때문에 공격 범위에 제한을 받는다. 적은 모두 7대의 탱크가 도시의 좌측 상단에 위치하고 있는데 매우 강력한 공격을 가해 온다. 요인이 탄 차량이 움직이기 전에 이들을 처리해서 차량을 보호해야 한다. 적을 공격할 때는 사거리나 넓은 공터 주변의 엄폐물 뒤에 아군을 배치시키고 다가오는 적에게 집중 사격을 가하는 방식으로 물리친다. 10턴이 되면 차량이 움직이므로 이전에 대부분의 적을 물리쳐야 한다.

● 미션5. 시가전

입수된 정보를 바탕으로 적이 공격할 도시가 밝혀졌다. 21세기형 신형 신도시로 이곳에는 중요 문화재와 많은 민간인들이 거주하고 있다. 이곳을 공격하는 적을 물리쳐야 한다. 미션이 시작되면 좌측 상단에 11대의 적이 나타나고 아군은 지도의 중앙에 투입된다. 이번에도 시가전으로 전번 미션과 같이 적을 공격한다. 그러나 이번에는 적의 수가 많고 매우 강력하므로 뒤로 후퇴하면서 먼저 다가오는 빠른 적 유니트를 집중 포화로 물리치면 다수의 적을 적은 피해로 물리칠 수 있다. 특히 레벨이 높고 방어력이 강한 유니트를 적앞에 세우고 카본 미사일 같은 장거리 무기를 가지고 있는 유니트를 뒤에 세워 공격을 가하면 매우 효과적이다.

● 미션6. 수송 작전

적의 봉쇄로 물자를 받지 못하는 지역으로 특별 수송 명령이 내려졌다. 이번 임무는 이들을 보호하는 것이다. 그러나 임무가 시작되자마자 적의 병사로부터 수송 차량이 공격을 당하니 신속하게 움직여야 한다. 지도를 보면 위쪽에 아군 수송 차량 2대가 있고 바로 옆에 일본군 유니트 2대가 보인다. 그리고 좌측 하단에 대규모의 적이 수송 차량에 접근하고 있다. 아군 수송 차량은 방어력이 높지만 방치하면 적에게 박살나니 무명 장수가 있는 길을 따라 수송 부대에 접근한다. 그러나

① 브리핑화면
② 부대를 왼쪽으로 이동시킨다
③ 남이의 분전
④ 교차로에서 적에게 집중사격을 가한다
⑤ 포위공격이 효과적이다

① 방어력이 높은 수송차량
② 포위된 수송차량을 구출하자
③ 운명의 갈림길
④ 남이를 중점적으로 공격하자
⑤ 기지 주변에 산개하는 일본군
⑥ 남대문을 파괴하는 일본군

수송부대에 도착할 즈음이면 아래쪽에 있던 적의 본대도 합세하여 수송부대를 공격하고 있을 것이다. 이들의 공격을 아군 장군들에게 가하도록 유도하고 유니트 하나에 집중공격을 가해 하나씩 차근차근 파괴하도록 한다. 특히 수송 차량 근처에서 공격을 가하는 적을 우선적으로 처리하는데 왼쪽의 적을 중점적으로 공격해 수송 차량이 좌측으로 이동할 수 있게 한다. 수송 차량이 한대라도 무사히 좌측 상단에 도착하면 임무 완수이다.

● 미션7. 폭탄 제거

예전에 핵시설이 있던 지역에 적의 움직임이 발견되었다. 일본군이 핵시설을 이용해 무엇인가 음모를 꾸미는 것을 예상한 광개토대제는 부대의 출동을 명령한다. 이 지역에 투입되면 일본군이 핵 시설에 폭탄을 장착하고 있다는 정보를 입수한다. 광개토대제는 장보고에게 폭탄의 해제를 명령한다. 좌측 상단을 보면 핵시설과 대규모의 적 부대가 위치해 있고 우측 하단에 아군의 지원 탱크 부대와 좌측 하단에 아군 유니트가 배치된다. 아군의 탱크 부대는 별로 도움이 못되니 아군 부대를 전진시켜 총력전으로 일본군을 물리친다. 그후 장보고를 핵시설 앞으로 이동시키면 안으로 들어가 폭탄을 제거하는데 여기서 폭탄에 연결된 파란색과 빨간색 선중 하나를 선택하여 잘라야 한다. 힌트를 준다면 러셀웨폰 같은 영화를 보면 대게 빨간색 선을 자르는 것을 볼 수 있다는 것이다.

● 미션8. 구출! 남이 장군

미션 3에서 실종된 남이 장군의 뇌파가 동해안 지방에서 정찰대에 의해 발견되었다. 부대원들은 만장일치로 남이 장군을 찾기 위해 출동한다. 얼마 후 남이 장군을 발견하지만 일본군에게 쇄뇌당해 동료를 못 알아보고 공격을 가해 온다. 이번 미션에서는 남이 장군의 유니트만 파괴시키면 임무 완수이지만 주변에 많은 수의 적이 있기 때문에 매우 힘들다. 미션이 시작되면 남이와 일본군은 좌측 끝에 위치하고 아군은 우측 끝에 일직선상으로 배치되어 있다. 만일 레벨이 높다면 정공법으로 남이에게 다가가 집중공격을 가하면 쉽게 미션을 클리어할 수 있지만 그렇지 못하면 장기전을 선택한다. 우선적으로 소수의 빠른 적 유니트들이 다가오는데 뒤로 후퇴하면서 집중사격으로 이들을 물리친다. 그 후 후속 부대에게 다가가 이들을 물리치고 남이의 유니트를 파괴하면 그의 혼이 담긴 머리를 회수하여 기지로 돌아온다. 그런데 왠 막걸리 타령…

● 미션9. 무기 공학자 구출

통신을 통해 한국의 무기 공학자들의 구조 신호가 입수되었다. 이들은 지금 일본군에게 잡혀 최신 무기를 제조 중이라는 것이다. 이번 미션은 필드가 광범위하고 어렵기 때문에 임무에 앞서 미리 세이브를 하도록 한다. 과학자들이 있는곳은 우측 하단의 도시로 14대의 상당히 강한 적이 포진해 있다. 광개토대제는 이순신과 강감찬에게 공학자들의 구출을 명령하는데 공학자들은 도시의 좌측에 빨간 지붕을 가진 3개의 건물중 한곳에 잡혀 있다. 아군의 유니트는 왼쪽 상단에 투입되는데 지도 중앙의 도로 근처의 숲으로 이동한 뒤 다가오는 적들을 집중포화로 격퇴한다. 적들을 어느 정도 물리치면 붉은 지붕의 건물로 이순신과 강감찬을 이동시켜 오른쪽에 있는 건물 앞에 배치시킨다. 그리고 턴을 보내면 공학자들을 구출하게 되고 임

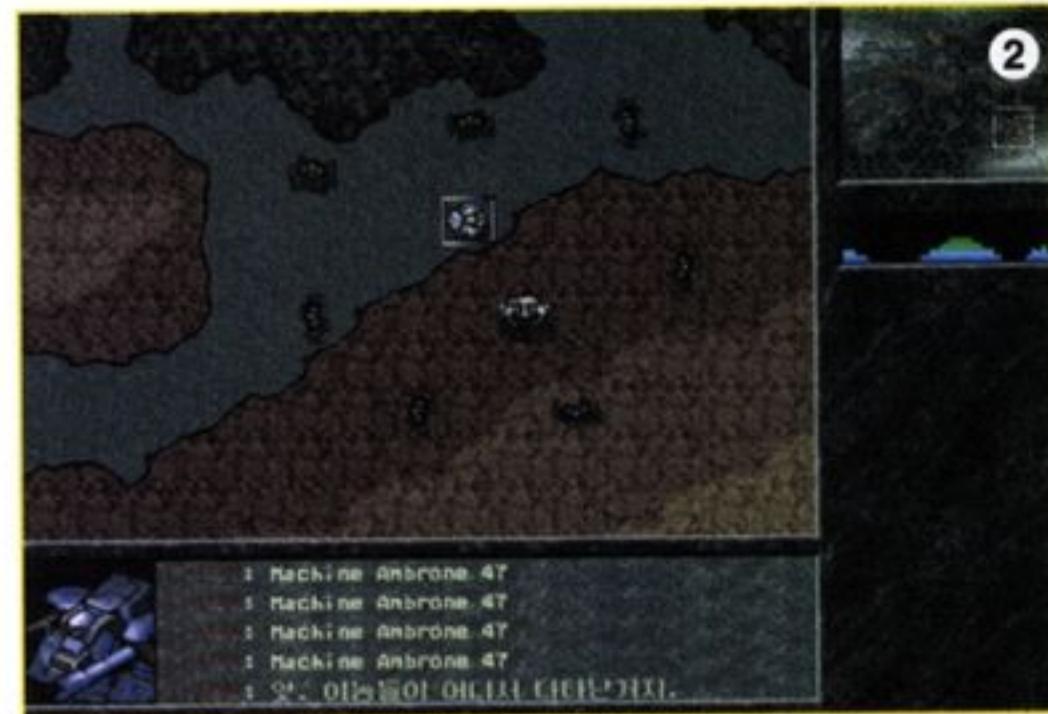
무 완수이다.

● 미션10. 공군기지 공격

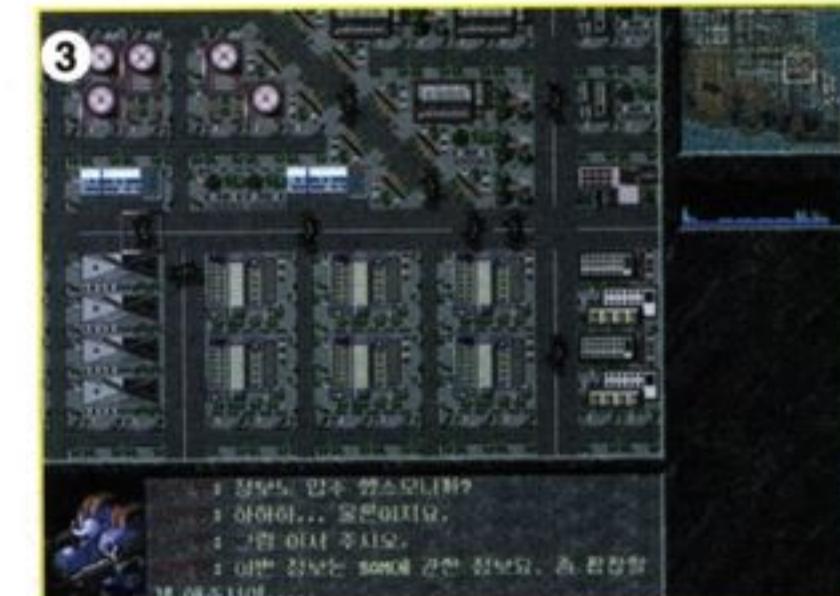
아군의 정찰대에 의해 적의 주력 공군 기지가 발견되었다. 이번 기회에 적의 기지를 공격하여 공중권을 제압해야 한다. 이번 미션부터는 남이 장군이 투입되어 전력이 보강된다. 적의 기지 주변에는 입구에 2기의 발칸포와 10기의 적 유니트가 배치되어 있는데 발칸포의 공격은 매우 강력하니 주의한다. 아군 유니트는 중앙에서 약간 우측에 위치하고 좌측에서 아군 탱크 2대가 지원군으로 나오지만 거의 쓸모가 없으니 아군 유니트를 적의 기지로 진격시킨다. 숲을 잘 이용하여 막힌 부분에 적을 몰아넣고 집중 공격을 가하면 쉽게 물리칠 수 있을 것이다. 적을 모두 전멸시키면 임무 완수이다.

● 미션11. 남대문 사수

적이 예전의 서울 지하철망에 관한 자료를 수집하고 있다는 정보를 입수한다. 추리해 본 결과 일본군은 우리나라 국보 1호인 남대문을 노리고 있다. 이들을 저지하고 남대문을 사수해야만 한다. 임무가 시작되면 벌써 남대문 주위에 적이 포진해 있지만 화면 중앙에 아군의 유니트가 나타나면 아군이 있는 곳으로 접근해 온다. 시가전인 것을 감안하여 적을 유인해 먼저 다가오는 빠른 적 유니트부터 각개 격파로 물리치도록 한다.

● 미션12. 스파이

SOM을 이용해 다시 부활한 이완용은 예전의 잘못을 뉘우치지 않고 정보를 일본군에게 유출시킨다. 이완용이 유출한 정보를 일본에 넘기기 위해 가람항에서 일본군과 접선한다는 정보가 입수되었다. 이완용과 일본군을 물리쳐 정보의 유출을 막도록 한다. 이번 미션에는 이완용과 8대의 일본군 유니트가 등장하는데 그렇게 강한 적수는 아니다. 아군 유니트는 좌측에서 투입되는데 다가오는 적을 물리치고 오른쪽 위로 도망간 이완용을 쫓아가 처단하면 임무 완수이다. 이번 미션도 시가전이 펼쳐진다.

● 미션13. 대결

일본군의 대장성 『사까이』가 광개토 대왕의 무용을 알고는 통신을 통해 1대1 대결을 제의한다. 다른 장군은 함정이라 만류하지만 이미 약속을 했기 때문에 대결을 펼치기 위해 부대원과 결투 장소인 비추항으로 출격한다. 미션이 시작되면 사까이와 광개토간의 일전이 벌어지는데 사까이는 공격력과 방어력이 매우 강하다. 특히 장거리 공격을 가하면 반격을 해 오므로 가까이 붙어서 근접 무기로 공격한다. 여기서 사까이의 공격으로 에너지가 많이 소모되었다면 아군 유니트가 있는 곳으로 이동하여 아이템 사용(Use Item)을 선택하여 아군 유니트에게서 에너지를 보급 받는다. 사까이를 물리치면 함께 와 있던 적 유니트 8기가 복수를 위해 공격해 오지만 대장을 잃은 이들은 사기가 충천하는 아군의 상대가 될 수 없을 것이다.

① 유전을 공격하는 우메지마
② 포위된 남이와 강감찬
③ 정보를 파는 이완용
④ 사까이와의 대결
⑤ 아래의 적부터 각개격파한다
⑥ 하나씩 처리해 나간다

● 미션14. 진로 확보

현재 적의 대규모 발칸포 부대가 보급을 받기 위해 집결 중이라는 정보가 입수되었다. 발칸포 부대의 대장은 하야시로 매우 악명 높은 장수이다. 광개토대제는 보급을 받기 위해 집결 중인 발칸포부대에 대한 총공격을 명령하고 그곳으로 진격하기 위해 보급 지점으로 가는 도로를 지키고 있는 일본군 방어 부대를 공격하기로 한다. 이번 미션에는 모두 9대의 적 유니트가 등장하는데 훈련 등을 통해 부대원의 레벨을 충실히 올려놓았으면 어렵지 않게 물리칠 수 있을 것이다. 적의 부대는 3대씩 삼각형 모양으로 분산되어 있는데 각개 격파시키기에 매우 좋은 배치이다. 가까운 아래쪽의 적부터 물리쳐 나가면 쉽게 전멸시킬 수 있다. 이들을 모두 물리치고 왼쪽 끝의 도로로 부대원을 집결시키면 임무 완수이다.

● 미션15. 발칸포 부대 습격

전 미션에 이어 보급을 기다리는 일본군 발칸포부대에 대한 공격이 개시된다. 지도의 위쪽을 보면 일렬로 적의 발칸포 부대가 배치되어 있는데 일본군 놈들은 모두 머리가 고바우같은 녀석들만 있는지 각개 격파하기에 매우 좋은 상태로 포진해 있다. 부대를 4명씩 2개로 나눠어 중앙의 적부터 공격하여 좌우로 하나씩 집중 공격을 가하면 쉽게 물리칠 수 있다. 그러나 장거리 무기는 강력한 반격을 당하니 주의하도록 한다.

● 미션16. 긴급 상황

정찰을 나갔던 강감찬과 남이 장군이 적의 기습으로 포위되어 있는 상태이다. 이들을 구하기 위해 모든 부대원이 출동한다. 미션이 시작되면 지도의 우측 하단에서 강감찬과 남이 장군의 적 유니트 7대에 포위되어 공격을 당하고 있다. 그러나 레벨을 꾸준히 올렸다면 그리 걱정하지 않아도 될 것이다. 레벨이 오르면 적이 공격을 가했을 때 반격을 하게 되는데 만일 강감찬에게 카본 2020이 장착되어 있다면 적에게 매우 큰 타격을 가하게 되고 약해진 적을 공격하면 혈로를 뚫을 수 있다. 강감찬과 남이를 좌측으로 이동시켜 본대와 합류시킨 뒤 총공격을 가해 일본군을 섬멸한다.

● 미션17. 유전 탈환

한울 평야의 유전에 일본군이 기습을 가해 폭파 장치를 설치하고 있다. 이곳에 투입하여 적을 섬멸하고 폭파 장치를 제거해야만 한다. 유전은 화면 위쪽에 위치하고 있는데 8대의 일본군과 우메지마라는 일본 최고 사령관이 이들을 지휘하고 있다. 아군은 우측 하단에 투입되는데 2대의 공격 차량이 지원된다. 부대원들을 유전 쪽으로 전진시킨 뒤 지도 중앙의 길가에 있는 건물 뒤에 은폐시킨다. 그러면 적이 다가오는데 길가의 공터로 나오면 집중 사격을 가해 파괴시킨다. 특히 우메지마는 매우 강력한데 중점적으로 공격하여 초전에 파괴시킨다. 이렇게 건물의 뒤에 엄폐하면서 다가오는 모든 적을 물리치면 쉽게 미션을 클리어할 수 있다.

● 미션18. 댐 탈환 작전

일본군이 댐을 점령한 뒤 방류를 막아 하류 지방에 물 공급이 중단되는 사태가 발생하였다. 댐을 점령한 일본군을 전멸시키고 댐을 탈환해야만 하류 지방의 국민이 물을 공급받을 수 있다. 댐의 주위에는 11대의 적 탱크가 좌우에 배치되어 있는데 매우 강력한 공격력을 가지고 있다. 아군은 댐의 좌우에 4대씩 배치되는데 아래쪽에

적이 아군을 발견하게 되고 일본군 총사령관 우메지마와 코우이치, 그리고 11대의 유니트가 기지에서 나온다. 아군의 지원군은 그리 큰 힘이 되지 못하고 8대의 아군 유니트로 18대의 적과 맞서 싸워야 되는데 레벨을 충실히 올렸더라도 고전을 면치 못할 것이다. 이번 미션에서 정공법은 자살 행위이고 시간이 조금 걸리더라도 빠른 이동력을 이용해 적을 유인하면서 다가오는 적을 각개 격파하는 방식으로 게임을 진행한다. 그러면 어느 정도의 피해를 입더라도 많은 수의 적을 물리칠 수 있을 것이다. 만약 전체 레벨이 23 정도가 된다면 오른쪽 위로 올라가 탱크 부대를 공격하는 적들을 격퇴하고 나머지 적들을 협공으로 물리친다. 우메지마와 코우이치를 물리치면 화면의 중앙에서 5대의 적 탱크가 나타나지만 그리 강한 전력은 되지 못한다. 적 유니트를 모두 물리치면 대망의 엔딩이 나오고 장군들은 조국이 부르면 다시 돌아오겠다는 말과 함께 유랑의 길을 나선다. 그리고 통합 한국은 세계 최대 강국으로 도약하게 되며 대단원의 막을 내린다.

있는 탱크부터 차례로 각개 격파시키면 쉽게 임무를 완수할 수 있다.

● 미션19. 대전차 부대

일본군 대전차 부대의 움직임이 포착되었다. 일본군은 장군팀의 활약으로 병력이 줄어들자 한곳으로 병력을 집중시켜 총공격을 강행하려 하고 있다. 여기서 광개토대제는 그 근처에 적의 사령부가 위치하고 있을 것이라고 생각해 내고 적 사령부의 수색과 발견된 적 사령부에 대한 공격을 명령한다. 그전에 적의 탱크 부대가 더 이상 집결하는 것을 막기 위해 전장으로 출동한다. 지도를 보면 모두 9대의 일본군 탱크가 일렬로 도로에 나열해 있고 아군 유니트는 왼쪽 하단에 투입된다. 오른쪽으로 부대를 이동시켜 도로의 좌우에 있는 숲에 부대를 배치시켜 놓고 적 탱크가 다가오기를 기다린다. 그 후 지금까지 싸워온데로 1대의 탱크에 집중사격을 가하는 방식으로 1대씩 각개 격파시키면 쉽게 물리칠 수 있지만 지금까지 나온 탱크보다 공격력과 방어력이 높으니 주의하도록 한다.

● 미션20. 최후의 결전

드디어 적 사령부의 위치가 파악되었다. 사령부는 우메지마가 총사령관으로 지휘하고 있으며 많은 수의 적 유니트가 배치되어 있는 것으로 예상되어진다. 연습 모드에 충분히 레벨을 올리고 무기 개발을 해주어 강력한 장비를 장착시킨 뒤 임무에 임하도록 한다. 이번 미션에는 5대의 탱크와 2대의 공격 차량이 지원된다. 미션을 실행하면 적의 기지는 왼쪽 상단에 있지만 주변에 3대의 방어병과 3대의 발칸포만 배치되어 있다. 뭔가 수상쩍지만 기지쪽으로 전진하도록 한다. 그러면

① 모든 전쟁은 끝나고...
② 오프닝중 한장면

게임의 팁

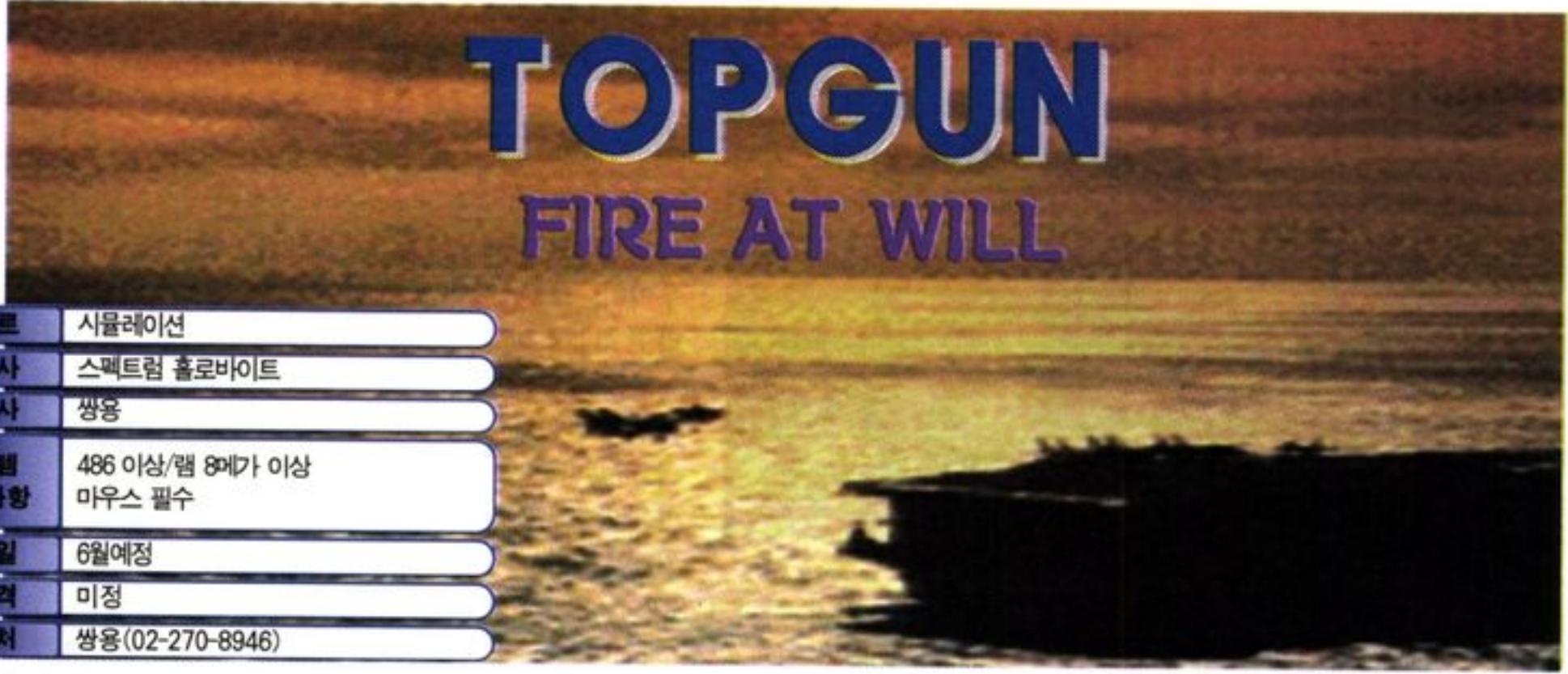
1. 전투를 할 때는 산개해서 움직이지 말고 밀집해서 움직이도록 한다. 그리고 적을 공격할 때는 1유니트에 집중 공격을 가하도록 한다. 특히 각개 격파가 효과적인데 뒤로 물러나며 먼저 도착하는 적의 유니트를 하나씩 격퇴하면 쉽게 임무를 수행할 수 있을 것이다.

2. 무기의 연구는 자재가 있어야 성공률이 높지만 자재가 모자라도 실행 가능하다. 자재가 모자라더라도 자주 실행하다 보면 성공하는 경우가 있으니 여러 번 시도해 보도록 한다.

3. 게임의 초반부에는 강력한 무기의 개발에 힘쓰고 중반부가 되어서는 이동 파트의 개발에 힘쓴다.

4. 레벨이 10이상 넘어가면 반격 능력이 생기는데 강력한 장거리 무기를 설치해 주면 반격 시에 적에게 큰 피해를 입힐 수 있다.

5. 일반적으로 타격을 가하는 것 보다 적을 파괴시키는 것이 더 많은 경험치를 얻을 수 있으므로 만일 레벨을 올리고 싶은 캐릭터가 있다면 다른 캐릭터로 적을 공격해 에너지를 떨어뜨린 뒤 최후의 일격은 레벨을 올리고 싶은 캐릭터를 이용하여 공격을 한다.

TOPGUN
FIRE AT WILL

장 르	시뮬레이션
제작사	스펙트럼 홀로바이트
유통사	쌍용
시스템 요구사항	486 이상/램 8메가 이상 마우스 필수
발매일	6월예정
가 격	미정
문의처	쌍용(02-270-8946)

마이크로 소프트사의 플라이트 시뮬레이터부터 가장 최근에 발매된 EF2000까지 여러종류의 비행 시뮬레이션 게임이 출시되었다. 그중에서 가장 인기를 끈 것은 아마도 스펙트럼 홀로바이트사의 팰콘 시리즈와 EA사의 USNF가 아닐까 생각된다. 이번에 나올 스펙트럼 홀로바이트사의 탑건은 팰곤의 명성을 넘어서 쉬운 조작법과 화려한 게임의 비쥬얼신과 그래픽 그리고 무엇보다도 영화 탑건의 주제곡으로 사용되었던 데인져 존의 음악등으로 비행 시뮬레이션의 유저에게 가장 가까이 다가설수 있는 게임이 아닐까 생각된다.

스토리 라인

탑건에서 게이머는 미 해군 전투기 조종사인 매버릭으로서 항공모함 비행대에 배치되어 훈련도중 항공기에 손상을 입혀 기장을 빼앗기고 TOPGUN스쿨에 입교하게 된다. 탑건 스쿨에서 매버릭은 월남전에서 전사한 에이스 였던 아버지의 뒤를 잇기 위하여 열심히 훈련하여 탑건을 상징하는 상패와 함께 다시 항공모함 아메리카에 배치되어 쿠바전에 임하게 된다. 매버릭은 주어진 임무를 성공적으로 수행하면서 아버지의 원수인 항공 용병 노매드의 존재를 알게된다. 메버릭은 결국 리비아 상공에서 노매드와 마주치는데....

미 해군 주력기 F-14 TOMCAT

F-14 전투기는 미공군의 F-15 이글 전투기와 쌍벽을 이루는 최신예 해군 전투기이다. 탐캣은 미해군의 요청에 의해 그러먼 항공사에서 제작하여 미해군에 공급되어 현재 미해군의 주력 전투기로 활약하고 있다. 미해군은 당초 3가지 능력을 갖춘 전투기로 설계토록 요청했다. 첫째는 공중전으로 제공권을 장악, 적기로부터 기동함대를 방호할 수 있고 둘째 항공모함을 방호하기 위해 원거리 전투, 공중 초계작전과 함상 이착륙 요격작전을 수행할 수 있어야 하며 셋째는 지상의 전술 목표에 대한 공격 능력을 구비할 것 등이었다. 다시 말해서 F-14 전투기의 기본 임무는 항공모함을 기지로하여 적기나 미사일 등의 공중위협으로부터 함대를 방호하는 데 있다. 함공모함 방어 전투에 있어서 바람직한 전투기는 적기를 항공모함에 접근하기 전에 원거리에서 격추시킬 수 있는 것이어야 한다. 원래 미해군의 요구조건에는 함대방어 능력으로서 기동함대의 주변 160 ~ 320km 범위를 초계할 수 있고 적항공기와 각종 대함용 미사일을 격파할 수 있어야 한다. 이를 위해 초계 비행시간은 2시간 이상이어야 하고 기동함대에서 1,600km 전방에 진출하여 5분동안 공중전을 할 수 있어야 한다는 조건이 포함되어 있었다. 사실상 F-14 전투기는 이러한 요구조건을 충족시킬수 있는 기종이다. F-14 전투기는 속도(마하 2.4)와 기동성 면에서도 손색은 없으나 F-14 전투기의 자랑은 뭐니뭐니해도 사격 관제 장치인 AGW-9를 장비하고 있다는 점이다. F-14 전투기의 레이다의 탐지거리는 약 1,800km(F-15는 약 300km)로서 이 거리내에 있는 공중목표와 나무높이 정도의 초 저공으로 나는 소형 고속 목표물을 최대 24개나 동시에 탐지, 포착, 식별이 가능하다. 또한 이 레이다에 연결된 컴퓨터는 탐지된 적기의 방향, 거리, 속도 등을 계산하여 언제 어떤 목표를 어떤 무기로 공격할 것인가를 조종사의 눈앞에 있는 전시판에 표시해주게 되어 있어 조종사는 전시판의 지시에 따라 단추만 누르면 미사일이 발사되어 적기를 명중

시키게 되어있다. 그것도 최대 6대의 적기를 동시에 포착, 추적하여 공격할 수 있다. F-14에 탑재된 무기에 있어서도 F-15기가 무장하고 있는 사이드-와인더, 스패로 공대공 미사일 외에도 피닉스라는 장거리용 공대공 미사일을 장비하고 있다는 것이 특징이다. 이 미사일의 사정거리는 약 200km로서 이 미사일은 최초 F-14에서 발사되는 전파의 유도를 받다가 목표전방 20km부터는 미사일 자체의 레이다가 작동, 스스로 목표를 찾아가 격파하는, 말하자면 눈이 달린 미사일이다. 이처럼 F-14는 고성능의 사격 관제장치와 피닉스 미사일이라는 독자적 무기체계에 의해 항공모함으로부터 약 2,000km 떨어진 전방에서 침입하는 적기나 미사일을 요격할수 있는 탁월한 방공능력과 여러 대의 적기를 동시에 격파할 수 있는 요격능력을 갖추고 있는 최고의 비행기이다.

게임에 들어가기 전에

비쥬얼신이 끝나면 게임에 들어가기전에 주메뉴 화면이 나타나게 된다. 주메뉴 화면에는 게임이나 인스턴트 액션과 같은 몇 가지의 옵션이 있으므로 이들 옵션에 대해서 설명을 하겠다.

1. GAME

마우스로 게임을 클릭하면 캠페인 모드로 들어가게 된다. 캠페인 모드란 게임의 이야기를 따라서 진행하게 되는 주 게임을 말한다.

▶PLAY

이것을 선택하면 새로운 캠페인 모드를 진행할 수 있다.

▶LOAD

이것을 선택하면 화면상으로 저장된 게임 목록이 담긴 다이얼로그박스가 표시된다. 이중에서 원하는 것을 클릭하면 해당되는 게임을 진행할 수 있게된다.

▶MULTIPLAYER

여러명의 플레이어들이 모뎀, 네트워크 혹은 시리얼 포트 연결을 통해서 게임을 진행할 수 있다.

▶DIFFICULTY

게임 진행의 난이도를 조정할 수 있다. 화면에 설정되어 있는 6가지의 난이도 중에서 자신의 게임 진행 능숙도에 따라서 적절한 것을 선택하면 된다.

◆ UNLIMITED WEAPONS /UNLIMITED GUNS/LIMITED WEAPONS UNLIMITED WEAPONS를 선택하면 모든 무기 및 채프탄,플레어탄을 제한없이 사용할수 있으며 UNLIMITED GUN을 선택하면 미사일의 숫자는 한정되어 있지만 기관포의 탄알의 양에는 제한을 받지 않는다. LIMITED WEAPONS를 사용하게 되면 각각의 무기의 숫자에 제한을 받게된다.

◆ CRASHES OFF/ON : 전자를 선택하는 경우에는 항공기가 수면, 지상 혹은 다른 전투기와 충돌을 하는 경우에 피해상황이 발생하지 않지만 후자의 경우에는 피해 상황이 발생한다.

◆ NOVICE ENEMY/ EXPERT ENEMY : 전자의 경우에는 적의 조종술이 뛰어나지 않지만 후자의 경우에는 적의 조종술이 뛰어나므로 여러분들이 발사한 미사일을 피할수 있다.

◆SIMPLE FLIGHT/ OMPLEX FLIGHT : 전자는 게임 플레이어가 조종하는 전투기들은 뛰어난 기동력,높은 중력, 적기를 따라잡을 수 있는 항속을 가질수 있으며 후자의 경우에는 기체에 작용하는 역학 현상이 반영되어 사실감 넘치는 비행감각을 느낄 수 있게 된다.

◆ BLACKOUT OFF/ON : 전자를 선태하면 비행중에 느낄수 있는 블랙아웃 및 레드아웃 현상을 느끼지 않고 비행을 할 수 있지만 후자의 경우에는 이러한 현상이 그대로 화면상에 재현된다.

◆ ENLARGED OBJECT/ REALISTIC OBJECT : 전자의 경우에는 항공기의 크기가 실물보다 크게 재현되지만 후자의 경우에는 실재와 같은 크기의 항공기로 볼수 있다.

2. SET UP

▶JOYSTICK

조이 스틱을 게임메가 사용하는 조이스틱으로 고를 수 있으며, 조이스틱의 조정작업을 할 수 있다. 만약에 사용자의 조이스틱이 시스템에 없는 경우에는 NONE 버튼을 사용하면 된다.

▶SOUND

◆ 인터페이스 : 음악과 음향 효과 소리를 조정할수 있다.

◆ 음악 : 비행할 때 들을수 있는 비명소리의 크기를 조절할수 있다.

◆ 음향효과 : 비행중에 들을수 있는 폭발음,미사일 발사 소리 등의 특수 효과 소리를 조정할 수 있다.

◆ 음성 지원 : 비행중에 들을수 있는 음성 지원소리의 크기를 조절할 수 있다. 육성으로 제공하는 정보사항들은 게임도중에 상당히 중요한 부분들이므로 항상 ON으로 설정하는 것이 바람직하다.

▶GRAPHICK

그래픽의 크기와 세밀도를 조절할 수 있다.

3. VIEW OVJECTS

이 메뉴에는 탑건에서 볼 수 있는 모든 전투기와 폭격기 및 미사일의 종류가 설명서와 함께 자세히 수록되어 있으므로 게임을 하기에 앞서서 미리 보아 둔다면 게임을 진행할때 더욱더 흥미있게 게임을 즐길 수 있을 것이다.

4. INSTANT ACTION

20가지의 미션으로 구성되어 있으며 미션을 행하게 되면 화면에 점수가 나타나므로 즐겁게 게임을 즐길수 있다. 캠페인 게임에 들어가기 전에 이 메뉴를 통하여 여러분들의 비행 조종술 및 허드의 사용방법,이륙과 착륙들을 연습한다면 좋을 것이다.

탑건 스쿨편

게이머는 이곳에서 여러 공중전 기술을 배우게 된다. 여기서 경쟁 동료들에게 낙오되지 않도록 착실한 훈련을 통해서 높은 점수로 탑건스쿨을 졸업해야만 한다.

미션1. 기본 비행 훈련
장소 : 산디에고

매버릭의 탑건스쿨에서의 첫 임무는 기본비행훈련이다. 기지에서 이륙을 한뒤에 플렉스의 지시에 따라서 목표지점에 도달하여 무인비행기를 격추시킨 뒤 귀환도중 탑건스쿨의 동료인 이그노를 만나 공중전을 벌인다. 미션의 임무와는 상관없는 전투이나 격추시에는 점수가 많이 올라간다. 훈련이 끝난후 부대로 귀환하면 미션이 완료된다.

미션2. 비행조정 시스템 훈련
장소 : 산디에고

이번 훈련은 비행조정 시스템을 익히는 것이 목적이다. 매버릭과 라이벌인 스팅거는 상관인 혼도의 F-5 비행

기를 따라가면 시스템을 익히고 반환점에 이르러 혼도와 2대1 공중전을 벌이게 된다. 높은 점수를 얻기 위해서는스팅거보다 먼저 혼도를 격추시키면 된다. 레이더에 나타난 비행기의 색을 잘 구별하여 혼도를 놓치지 않도록 한다. 선택 무기는 M-61기관포만 이용할 수 있고 혼도가 격추되면 귀대하라는 연락에 따라 귀대하면 미션이 완료된다.

미션3. 저공 비행 전투 훈련
장소 : 그랜드캐넌

매버릭과 동료인 라벤은 그랜드캐넌의 계곡을 저공으로 비행하는 훈련을 한다. 비행도중 자동비행장치는 사용할수 없다. 만약 사용하면 고도와 범위를 이탈하여 미션을 실패하게 된다. 목표로 하는 지점에 도달하면 숨어있던 가상 적기인 플렉스와 이그노의 공격으로 저공 공중전을 벌이게 된다. 공중전시에도 역시 고도와 범위를 이탈하면 미션에 실패한다. 훈련이 끝난후에 부대로 귀대하면 된다. 이번 미션은 난이도가 비교적 어려운 미션으로 실패해도 다음 미션으로 넘어갈 수 있다.

미션4. 근접 전투 훈련
장소 : 그랜드캐넌

이번 미션에서는 도그파이터 훈련을 하게된다. 미사일은 사용할 수 없으며 M-61 기관포로만 상대를 해야 한다. 매버릭과 라이벌인 스팅거가 한 팀이 되어서 30 마일 전방의 4대의 비행기를 상대해야만 한다. 가상 적기의 숫자가 아군기의 숫자보다 많으므로 스팅거와의 협력 전술이 중요하다. 구름이 많은 곳에서의 전투이기 때문에 시야에 주의 하여야 한다. 가상 적기들이 스팅거에 집중공격을 하는 틈을 잘 이용하면 어렵지 않게 가상 적기들을 격추시킬수 있다. 만약 격추당하게 되면 허드에 DEAD라는 표시가 쓰여지고 미션은 실패하게 된다.

미션5. 폭격 저지 훈련

가상 적의 폭격기인 F-18호네트가 공격을 하기 위해서 전투기들의 호위를 받으며 접근해 온다. 매버릭과 이그노, 휠이 한팀이 되어서 적기를 격추시키고 폭격기를 격추시켜 공격을 저지하는 것이 임무이다. 아군의 리더는 이그노이며 게임 진행 중 편대장의 대화를 잘 듣고 아군 전투기와의 협조가 대단히 중요하다. 적의 위치는 60마일 전방에 출현하게 되며 피닉스 미사일은 사용할 수 없으나 스패로우와 사이드 와인더 미사일 만으로도 비교적 쉽게 상대할 수 있는 미션이다.

미션6. 폭격기 호위 훈련

이번 임무는 아군의 공격기인 F-18호네트를 목표지점까지 호위해가는 임무이다. 메버릭과 울프만이 한팀이 되어서 레이더에 빨간색의 사각형으로 표시되어진 지점으로 이동하여 적의 가상 방공기를 상대하면 된다. 적기는 3대가 출현하게 되며 모두 격추시키면 임무 완료이다. 안개가 많고 태양 때문에 시야가 많이 가려지므로 8번키와 9번키를 사용하여 허드의 색상을 적당하게 조절하면 별로 어렵지 않게 미션을 완료할 수 있다.

미션7. 지상 정찰 훈련
장소 : 산클레멘테섬

이번 훈련은 항공 정찰에 관한 훈련이다. 비행기에 무기나 연료 탱크를 달 수 있는 하드 포인트에 사진기를 장착하여 적의 기지의 사진을 찍어오면 된다. 사진기 장착시에는 피닉스 미사일을 장착하지 못하고 나머지의 무기만으로 임무를 수행해야한다. 또한 사진을 찍기 위해서는 고도를 5000피트 이하로 낮추어 비행해야 하기 때문에 적의 대공포공격에 주의해야 한다. 수행 요령은 목표지점을 정면으로 두고 속도를 최고 속도로 가면서 목표 전방 3마일 지점부터 사진을 찍으면 된다. 사진을 찍고 귀환시에도 적기와 적의 초계함의 공격이 있으므로 주의하여 귀환하면 미션이 완료된다.

미션8. 야간 공격 훈련

이번 임무는 야간에 적을 공격하는 공격기들을 호위하는 훈련이다. 야간이기 때문에 시야가 가려지므로 게이머는 전적으로 허드에 의존해야만 한다. HUD는 Head Up Display의 약자로서 전방 주시 화면으로 각종 정보가 나타나게 된다. 미션수행시 많이 사용하므로 완벽하게 익히도록 해야한다.

미션9. 3대3 전투 훈련
장소 : 그랜드캐넌

이번 훈련은 말 그대로 3대3 전투훈련으로 편대 비행전투술을 익혀 아군과의 협력을 필요로하는 미션이다. 가상 적으로 나오는 조종사들의 조종 실력과 무기가 엇비슷하여 상대하기가 무척 까다롭다. 전방의 적기가 출현하게 되면 스팅거가 엄호해달라는 주문을 한다. 매버릭은 적의 측면으로 돌아 들어가서 격추시킬수 있도록 한다.

미션10. 근접 전투 훈련
장소 : 해군 전술기지

탑건 스쿨의 마지막 미션이다. 매버릭과 스팅거, 레이븐 그리고 울프만은 2대2로 나뉘어서 마지막 졸업시험으로 근접전투-도그파이터-를 하게된다. 이곳에서 도그파이팅을 완변하게 익히지 않으면 후반부에 많이 고생하므로 확실하게 익힐수 있도록 한다. 기관포와 스패로우를 적절하게 사용하여 적을 격추시키면 임무를 완료하게 된다. 10개의 미션을 통해서 높은 점수를받았다면 멋진 비쥬얼과 함께 TOPGUN상을 수상하게 되고 점수가 낮다면 탑건 스쿨에서 쫓겨나는 비애를 느끼게 된다.

참고 - 미국은 한때 미사일 만능 사상에 빠져 기관총으로 싸우는 도그파이터를 경시하여 우수한 비행기를 가지고도 압도적인 우위를 점하지 못하게 되었다. 그래서 미해군은 탑건 스쿨을 창설하여 도그파이터를 철저하게 익히도록 가르치고 있다.

쿠바편

총 11개의 미션으로 구성되어 있으며 목표는 미국을 위협하는 쿠바의 군사력을 무력화 시키는 것이다. 훈련때와는 달리 총 점수가 없고 미션을 완전히 끝내지 않으면 다음 미션으로 넘어갈 수 없다. 또한 미션의 목표에 따라 이륙하기 전에 자신의 무기를 선택하여 탑재할 수 있다. 초보자는 게임 난이도 설정시 무제한 모드를 권하고 중급자 이상은 브리핑을 잘 들은후 무기를 적절하게 탑재하여 공중전을 전개하면 또 다른 재미를 느낄수 있을 것이다. 쿠바군의 무기와 조종술이 아군에 비해서 떨어지기 때문에 탑건 스쿨에서 정확하게 배웠다면 어렵지 않게 미션을 클리어 할 수 있다.

미션1. 제공권 장악
장소 : 쿠바 북쪽 바다

매버릭과 레이븐은 항공모함 아메리카호에 배치되어 첫 임무를 수행하게 된다. 아메리카호는 쿠바 북쪽의 바다에 거점을 확보하기 위하여 전투기를 출격시킨다. 매버릭은 항공모함을 위협하는 적의 제공권을 무력화시켜야만 한다. 요령은 적의 비행기가 구종이므로 먼 곳에서의 장거리 전투를 벌이면 쉽게 미션을 완수 할 수 있다.

미션2. 공격기 호위
장소 : 산타클라라

매버릭과 레이븐 그리고 스팅거는 산타 클라라에 위치한 적의 공군기지로 폭격하러가는 FA-18을 호위하는 임무가 주어진다. 폭격이 끝날 때까지 공격기를 호위하여 같이 무사히 귀환하면 임무가 성공한다. 적의 공대공 미사일에 주위하면서 레이다 보는 것을 게을리 하면 안된다.

미션3. 공격기 호위
장소 : 구안타나모만

쿠바군은 항모의 위치와 가까운 구안타나모만에 중화력의 무기들을 이동시켜 아군 항공모함을 위협하고 있다. 매버릭과 레이븐은 이 지역을 공격하기 위한 아군의 공격기대를 호위하는 임무이다. 이번 미션도 적의 공대공미사일만 주의하면 어렵지 않게 클리어 할 수 있다.

미션4. 해안 제공권 장악
장소 : 쿠바 동북쪽 해안

쿠바의 동북쪽의 해안에서 북쪽 해안까지의 제공권을 장악하기 위한 미션이다. 이번 미션에서는 적의 지대공 미사일이 등장한다. 미사일을 피하는 요령은 미사일이 날아오는 방향과 수직으로 이동하면서 채프탄과 플레어탄을 투하하여 적의 미사일의 방향을 바꾸어 주면 된다. SAM은 숫자가 한정되어 있어 처음에만 잘 피하면 더이상 날아오지 않으므로 공중전에 신경쓰면 된다.

미션5. 비상 대기조
장소 : 쿠바 동북쪽 해안

매버릭은 항공모함의 비상대기조로 편성되어 있다가 갑자기 나타난 민간인 취재 비행기를 작전 지역밖으로 인도하는 임무이다. 매버릭은 이곳에서 EBC의 기자인 아만다 모어와 처음으로 대화를 하게된다. 항모를 취재하기 위해 날라온 민간인 헬리콥터는 취재허가 없이 접근하여 쫓겨나게 되는 중에 갑자기 날라온 쿠바군의 군용기와 마주치게 된다. 매버릭은 적기를 격추시키고 아만다를 안전지역으로 호위를 하게된다. 매버릭과 아만다의 대화를 주의해서 들어보자.

미션6. 민간인 구조 작전
장소 : 쿠바 동북쪽 해안

작전 지역 밖으로 호위했던 아만다의 취재 헬리콥터가 추락을 하게된다. 추락 지점으로 적의 군용기와 함선이 접근하여 아만다는 위험에 빠지게 된다. 매버릭의 임무는 다가오는 적기와 함선을 저지하여 아군 헬기가 구조할 수 있도록 도와주는 임무이다. F-14에는 공대지 미사일을 장착하지 못하므로 함선에는 기관포로만 공격을 시도해야 한다. 적의 대공포에 주의하며 빠른 속도로 적의 함선 중심부를 잘 겨냥하여 발사하면 된다.

미션7. 스크램블
장소 : 쿠바 동북쪽 해안

비상 대기하고 있던 매버릭은 전방 120마일 지점에 민간인이 탑승한 헬기가 적의 미그21에게 위협을 받고있다는 연락을 받고 긴급 출동한다. F-14의 우수한 무기관제시스템을 효과적으로 이용하면 어렵지 않게 클리어 할 수 있는 미션이다.

미션8. 적 기지 촬영
장소 : 하바나 쿠바 공군기지

첫 사진 촬영 미션이다. 미 해군은 하바나에 있는 쿠바 공군기지를 폭격하기 위한 사진 정찰에 나선다. 매버릭의 임무는 아군 전투기의 호위를 받으며 적 기지의 사진 촬영에 나서는 것이다. 사진을 찍기 위해서는 1500피트 이상으로 비행을 하여야 하나 적의 SAM미사일 공격을 피하기 위해서는 900피트 이하로 비행하여야 한다. 목표 지점까지는 저공비행으로 적의 미사일과 적기의 눈을 피해서 비행하고 적 기지에 도달해서 사진 촬영을 하게되면 미션 완료.

미션9. 미사일 요격 작전
장소 : 쿠바 동북쪽 해안

궁지에 몰리게된 쿠바군은 마지막으로 미해군 함대에 미사일 공격을 가하게 된다. 매버릭은 함대 초계 비행에 나서서 함대와 가능하면 멀리 떨어진 곳에서 미사일을 요격해야만 한다. 레이다의 탐지거리를 최장거리로 설정하

여 AIM54 피닉스 미사일을 이용하여 적의 미사일을 요격해야 한다.

미션10. 쿠바 공군기지 폭격
장소 : 하바나 쿠바 공군기지

사진 촬영으로 공군기지 폭격 작전을 수립한 미해군은 FA-18공격기로 하바나 쿠바 공군기지 폭격에 나서게 된다. 메버릭과 스팅거는 공격기를 호위하기 위해 출격한 뒤 목표지점의 제공권을 확보하기 위한 공중전을 벌인다. 다가오는 적의 SAM미사일과 공대공미사일에 주의하며 임무를 수행해야 한다. 임무 수행중 스팅거는 기체의 손상을 입고 귀환하게 되므로 매버릭은 외로운 전투를 벌이게 된다. 그러나 아군의 지상공격중에는 계속해서 제공권을 확보해야하는 힘든 임무를 매버릭은 수행해야만 한다.

미션11. 쿠바 육상부대 공격
장소 : 하바나 해변

쿠바군은 미해병대의 상륙을 막기 위해서 빠른 속도로 하바나 해변으로 이동하고 있다. 미 해군 함대는 쿠바 육상군을 폭격하기 위해 A-6인트루터 비행기를 동원한다. 매버릭과 레이븐 그리고 스팅거는 A-6를 호위하기 위한 비행에 나서게 된다. 이번 미션에서 노매드가 조종하는 전투기가 잠시 모습을 드러냈다가 사라진다. 매버릭은 그러나 아직 노매드의 존재를 알지 못한다. 매버릭과 그의 동료들은 미션을 성공적으로 수행하여 모두가 환호하지만 또 다시 한국에서는 전운이 감돌고 있다..

한국편

쿠바전이 성공적으로 끝난 뒤 매버릭과 그의 동료들은 북한의 도발에 대비하기 위하여 제 7함대 항공모함 키티호크로 이동을 하게 된다. 미션의 내용들이 비교적 난이도가 높은편이고 주어진 미션 수행중에 돌발적인 상황이 발생하여 갑작스럽게 임무가 변경되는 경우도 있다. 항상 등장 인물의 대화에 귀를 기울인다면 상황변화에 쉽게 대처할 수 있다. 이번 미션부터는 매버릭은 원수인 노매드의 존재를 구체적으로 알기 시작하고, EBC의 기자인 아만다는 종군기자로 맹활약을 하기 시작한다.

미션1. 제공권 장악
장소 : 인천앞바다

항공모함 키티호크호는 북한에 대한 작전을 수행하기 위한 거점 확보에 들어간다. 매버릭과 레이븐은 인천앞바다에 나타나는 적의 전투기를 격멸하고 항모를 호위해야 한다. 적기는 두 방향에서 접근하므로 민첩하게 행동해야하고 미사일 사정거리까지 유인해야만 쉽게 임무를 완수할 수 있다.

미션2. 미사일 요격 작전
장소 : 인천앞바다

항모 100마일 전방에 적기가 출현하여 스팅거와 브롱코는 항모를 공격하려는 적기를 요격중에 있고 매버릭은 대기조에 편성되어 있다. 그러나 스팅거와 브롱코는 요격에 실패하여 적기에 격추되고 탈출하는 신세가 된다. 매버릭은 긴급 출격하여 항모를 향해 날아오는 순항미사일을 요격해야한다. 매버릭은 순항미사일 요격후에 적 전투기와 베어 폭격기를 요격하고 탈출한 아군의 구출작전에도 호위임무를 수행해야 한다. 이번 미션 역시 아군 미사일 사정 거리 안으로 유인하지 않으면 미사일의 명중률이 많이 떨어지게 된다.

미션3. SAM 유인 작전
장소 : 개성

호위함인 실로에 문제가 생겨 움직이지 못하고 있다. 북한측은 이 사실을 알고 기동부대가 움직이지 못할것이라고 생각하고 방심하고 있다. 미해군은 이 기회를 역이용하여 적 지상부대에 타격을 가하는 작전을 수립한다. 매버릭과 레이븐이 공격기인 A-6 인트루더대를 호위하는 임무를 수행한다. 게임에 들어 가게되면 2개의 지역으로 나눠어진 목표와 지대공 미사일의 발사대가 있다. 폭격기들의 피해를 줄이기 위해서는 게임플래이어가 지대공 미사일을 유인하여야 된다. 일단 적의 레이다에 노출 시킨 뒤 고도를 900피트 이하로 고도를 낮추면 미사일들은 목표물을 잃어버리게되며 폭격이 성공한 뒤 폭격기들을 호위하면서 귀대하면 된다.

미션4. 항모의 방어
장소 :인천 앞 바다

북한의 전투기들이 항공모함을 공격하기 위해서 군사 분계선을 경유하여 오는 것을 조기경보기에 의해서 알게 되었다. 항모의 전방과 좌측에서 적기가 나타나게되며 메버릭은 전방의 적을 격추시켜야 한다. 야간 비행기이 때문에 허드가 게임 플래이어의 눈에 잘뜨이도록 7,8키를 이용하면된다. E2(조기경보기)가 처음으로 선보여진다.

미션5. 적기지 촬영

폭격당한 적기지의 사진을 찍은 뒤 기지로 귀환하는 임무이다. F-18기들이 메버릭의 전방에서 적기지를 폭격하게 되며 메버릭은 피해상황을 찍어야 한다. 사진을 찍은 뒤 SMOKE SCREEN 지역을 지나게 되면 적의 HIND 헬기들과 적의 기지가 나타나며 헬기들을 격추 시킨뒤에 기지의 사진을 찍고 귀대하면 된다. 사진을 찍기 위해 고도를 낮게 하여야 하기 때문에 기지에서 날아오는 대공포를 잘 피해야한다. 적기가 갑작스럽게 출현하므로 마지막에 방심을 하면...

미션6. 폭격기의 호위

적의 기지를 폭격하는 폭격기들을 호위 하는 것이 미션의 임무. 일반적인 미션이지만 폭격기들이 구식 비행기인 B-52들 이라는 점에 주의하여야 하며 폭격이 끝난 뒤에도 적이 출현 하는 것에 주의하는 것이 좋다.

미션7. 원산 공군 기지 폭격
장소 : 원산

브리핑에서 원산의 공군 기지를 폭격하는 폭격기들의 호위 임무를 맞는다. 그러나 일단 미션에 들어가면 임무가 바뀌면서 메버릭과 레이븐은 좌측에 있는 기지로 이동하게 된다. 이 기지는 적의 공군 기지이며 미그기들이이륙을 하게 된다. 메버릭은 이들과 근접 전투를 하게되며 AIM9 미사일과 기관포를 적절히 사용하여 이들을 격추 시켜야 한다.

미션8. 항모의 방어
장소 : 인천 앞 바다

2대 의 북 한 배 (ENFAC)가 EXOCET 미사일을 적재한 상태로 항공모함을 공격 하기 위해서 접근을 하고 있다. 이륙을 하게되면 적기가 출현하므로 일단 적기를 격추 시켜야 한다. 적의 배가 항모에 다가서게 되면 미사일을 계속해서 발사한다. 미사일을 막으려 하지 말고 적의 배를 기관포로 격파하는 것이 미션을 끝낼 수 있는 지름길이다. 적의 배를 공격하기 위해서는 레이다를 이용해야 하며 속도를 증가시키기 위해서 CULT-J를 이용하여 기체에 필요없는 부분을 제거하는 것도 적의 대공포를 피할 수 있는 방법이기도 하다.

미션9. 항모의 거점 변경
장소 :대한 해협

항공모함 키티호크호가 동해를 새로운 거점으로 삼기위해서 대한 해협을 경유하여 동해로 이동중이다. 메버릭과 레이븐은 항모 25마일 전방에서 순찰하며 적기가 출현하게되면 공격하는 임무를 맡게된다. 게임에 들어가면 SU27기와 TU26기 각각 4대가 출현하게 되며 메버릭은 이들을 격추시켜야 한다. 미션 자체는 단순한 편이지만 어느정도 난이도가 있으며 어려운 상황에 닥치게 되면 스팅거가 지원을 나오게 된다.

미션10. 원산 공군 기지 폭격
장소 : 원산

브리핑에 들어가기 전에 동화상에서 앞으로 상대하는 적들은 일급 조종사들이라는 말을 듣게되며 미션10 부터는 확실이 적의 공격 및 방어의 기술이 만만하지 않다. 원산의 공군 기지를 폭격하는 F18을 호위하는 것이 미션의 임무이다. 처음에는 적기의 4대의 출현으로 시작하여 기지에서 계속적으로 적기가 이륙을 한다.적기가 장거리 미사일을 잘피하며 계속해서 이륙하여 폭격기들을 공격하므로 속전속결로 빠르게 적기를 공격하는 것이 좋다. 레이다를 이용하여 자신의 위치와 적과 아군의 위치를 주의 깊게 관찰하는 것이 적과의 근접 전투에서 우위를 차지할수 있는 비결이다.

미션11. 아군 구출 작전
장소 : 동해

항모 40마일 전방에서 스팅거와 아처가 적의 미그기 공격에 의해 격추당하여 탈출을 하였다. 레이븐과 매버릭은 아군 조종사를 구출하기 위한 헬기를 보호하며 적을 격퇴시켜야 한다. 적기들의 목표물은 아군 구조헬기이므로 헬기를 잘 보호해야 한다. 적들이 사방에서 날아오므로 상황에 맞추어서 어느 곳의 적기를 먼저 공격할 것인가를 선택하여 공격을 한다.

미션12. 공격기 호위 작전
장소 : 강계 북한 공군기지

한국전의 마지막 미션으로 북한의 강계 공군기지를 폭격하는 A-6 인트루더의 호위가 임무이다. 마지막 미션답게 적기들이 거센 공격을 해오며 아군의 미사일 공격을 빠른속도로 피해내기도 한다. SAM공격도 만만지 않으므로 아군의 공격기에 충분한 주의를 주어야만 한다. 이번 미션에서도 노매드가 잠시 나왔다가 사라져 버리지만 주의 깊게 관찰하면 노매드의 비행기를 볼수 있다.

리비아편

리비아의 전투기가 미국의 민간 항공기에 공격을 가해 민간항공기는 격추당하여 많은 사상자가 발생하였다. 이에 미국은 리비아에 대한 선전포고를 하고 리비아와 전쟁을 벌인다. 리비아전에 참가하게되는 항모는 쿠바전에 투입되었던 케네디호가 다시 투입된다. 리비아는 미그기뿐만 아니라 야크기와 프랑스의 미라지 2000까지 준비를하여 미국과 승부를 벌인다. 리비아전에 참가하는 적의 조종사들은 조종술이 매우 뛰어나며 아군이 쓸 수 있는 무기에도 제한이 있으므로 매 미션마다 무기를 잘 선택하여야 임무를 효과적으로 수행할 수 있다. 또한 게임중에 상황이 계속 바뀌므로 항모와의 대화를 주의 깊게 들어야만 한다. 총 11개의 미션으로 구성되어 있으며 마지막 미션에서는 노매드와 운명의 결전을 벌이게 된다.

미션1. 러시아와의 조우
장소 :

리비아에서의 처음 미션은 야간 비행 순찰이다. 레이다를 이용하면 러시아의 배인 안드로포프호가 가까이에 있음을 발견한다. 매버릭은 동료와 함께 항모의 주위를 순찰 경계하며 러시아의 배가 60마일 이내에 접근시키지 않도록 한다. 그러나 리비아의 전투기가 러시아의 배 주위로부터 접근을 시

도한다. 매버릭이 러시아의 배를 공격하면 러시아와의 전쟁에 돌입할 지도 모른다. 러시아의 배 주위로 접근하지 않고 적의 전투기를 유인하여 공격할 수 있도록 한다. 적의 공격을 다 물리치면 레이다에 잡히지 않는 노매드의 전투기가 공격을 해와 매버릭을 돕던 동료가 추락당한다. 노매드는 매버릭을 희롱하며 멀리 사라진다.

미션2. 항공모함 초계

매버릭은 항모 초계임무를 수행중에 저공으로 레이다를 피하여 날아온 적의 전투기와 공중전을 벌이게 된다. 적기를 물리치고 적기가 날아온 곳을 찾지만 주위에는 러시아외에는 레이다에 잡히는 물체가 없다. 러시아의 도움으로 적기가 출현한 위치를 찾게되면 적기의 출현과 함께 리비아의 유조선이 발견된다. 적들의 유조선은 원유를 러시아로 수송하는 배이기 때문에 절대로 공격해서는 않된다. 공격을 하게된다면 외교적인 문재로 확대가되며 미션을 실패한다.

미션3. 적기지 촬영

적기지의 사진을 찍는 것이 임무이다. RECON 미션은 AIM9, AIM7 미사일을 각각 2개밖에 달지 못하므로 공격은 사실상 불가능 하다. 메버릭의 임무는 사진이기 때문에 사진을 찍는 일에만 주력을 해야한다. 사진을 찍어야하는 미션은 2곳이며 지대공 미사일과 대공포를 주의하기 바란다. 전방의 적기들은 메버릭을 호위하는 스팅거와 레이븐에게 맡겨두고 사진을 찍은 뒤에 HIND 헬기가 출현하게 된다. 헬기라고 무시하지 않기를...

미션4. 폭격기의 호위

미션3에서 사진을 찍어온 기지들을 폭격하게 되며 폭격기 A6를 호위하는 것이 메버릭의 임무이다. 미사일의 선택은 AIM54, AIM9, AIM7를 4, 2, 2 로 준비하는 것이 좋으며 적기의 출현이 많으므로 주위의 동료들과 행동을 같이 하는 것이 좋다. 적기의 출현이 계속되며 적기들의 조종술이 뛰어나기 때문에 도그파이트에서의 미사일과 기관포의 사용, 속도의 조절이 중요하다.

미션5. 폭격기의 호위 장소 : 트리폴리

트리폴리에 있는 적의 공군 기지를 폭격하는 폭격기들을 호위하는 미션이다. 비교적(?) 쉬운 임무에 속하기 때문에 어렵지않게 공략할 수 있을 것이다. 무기의 양에 비해서 적기가 많이 출현하므로 근접전투를 잘 할수 있어야 한다.

미션6. 긴급 상황

브리핑에서는 메버릭에게 사진의 임무가 주어지지만 게임에 들어가면 적기가 출현하기 때문에 임무가 취소 된다. 적기의 목표는 후방에서 리비아의 잠수함을 목표로 어뢰를 투하하고 있는 헬기와 S3(대잠 초계기)이다. 메버릭은 사진 촬영의 임무를 수행하던 중이기 때문에 사용 가능한 미사일은 4대가 전부이므로 불리한 상황에서 전투를 해야한다. 적기로는 미라주2000이 처음으로 출현하며 레이븐과의 협조가 상당히 중요하다.

미션7. 적기지의 사진 촬영

50여 마일이 떨어져 있는 적기지의 사진을 찍어야 한다. 적의 기지에 가까이 접근할 때 까지는 메버릭의 레이다에 기지가 포착되지 않으므로 조급해 할 필요는 없다. 2000피트 이상으로 고도를 높이면 적의 레이다에 잡히게 되어 적기들이 계속나와 사진을 찍을수가 없다. 낮게 날아간 뒤 사진을 찍은 후에 고도를 높여 재빠르게 적기를 물리친후 귀대하면 된다. SAM 미사일이 발사되며 적기의 조종 실력이 무척 뛰어나므로 사진을 찍기전에 공중전이 벌어지면 미션을 공략하기 힘들게 된다. 적의 전투기가 이륙할 때의 헛점을 노리면 쉽게 깰 수 있다.

미션8. 공격기 호위 작전

공격 작전을 세운 미 해군은 FA-18공격기를 발진시킨다. 매버릭은 호위 편대의 편대장이 되어 공격기의 호위 임무를 수행한다. 그러나 리비아 공군은 이미 미 해군의 공습사실을 알고 이에 대한 만반의 대책을 수립하여 많은 전투기와 SAM미사일을 배치하여 기다리고 있다. 목표가 공격기의 호위이므로 공격기대에서 멀리 벗어나지 않도록 하여야 하며 매버릭이 편대장이므로 호위편대의 레이븐이나 스팅거가 격추되면 미션은 실패로 끝나게 된다. 가장 까다로운 미션으로 도그파이팅 실력과 적절한 미사일의 사용 실력이 필요하다.

미션9. 폭격기 호위 작전

적의 기지를 폭격하는 B-52 폭격기들을 호위 하는 것이 임무이다. 적들도 이 작전을 알고 있기 때문에 거센 저항이 예상되는 미션이다. 역시 아군과의 호흡을 호흡을 잘 맞추어야 하며 폭격기의 주위에서 멀리 떨어지지 않는 것이 중요하다.

미션10. 용병기지의 공격

메버릭의 상관인 혼도의 지휘아래 적의 용병 공군 기지로 추측되는 지역을 공격하는 것이 이번 미션의 목표이다. 적기는 계속해서 공격기들을 목표로 공격해 오므로 공격기의 주위를 떠나서는 않되며 미사일의 낭비를 막을수 있도록 정확한 공격을 할 수 있어야 한다.

미션11. 노매드와 결전 마지막 미션.

노매드가 적기들을 이끌고 2편대로 나누어서 러시아의 항모와 미군의 항모를 공격하려고 한다. 노매드의 목적은 미군과 러시아군을 오해하게 만들어 서로가 싸우도록 만드려는 계획이다. 마침 대기하고 있는 비행사는 메버릭뿐이므로 혼자서 출격을 해야한다. 본부에서는 가능한 빨리 지원을 해준다고 하지만 기대는 하지 않는 것이 좋다. 브리핑에서는 러시아의 전투기를 호위하라는 임무를 부여 받지만 우선적으로는 미항모를 위협하는 적기들 먼저 공격해야 한다. 일단 다른 전투기들을 격추 시킨뒤에 노매드와 상대하는 것이 좋다.

악의 조직 알렉터를 물리쳐라!

독수리 5형제

장 르	어드벤처 배틀
제작사	패밀리 소프트
유통사	미원정보기술
시스템 요구사항	386이상/램 4메가 이상/마우스 필수
발매일	발매 중
가 격	35,200원
문의처	미원정보기술(02-3459-6543)

프롤로그

지구상의 수많은 공해로부터 세계인류와 자연을 구하기 위해 모든 과학기술을 총동원해서 무공해 에너지원의 개발과 지구 대개혁을 목표로 하는 전 세계적 기구를 탄생시켰다.

국제 과학기술 개발기구 (ISO)라 이름 붙인 그 조직에는 각국으로부터 수많은 과학자와 지식인들이 모여, 지각 에너지를 새로운 에너지원으로 사용하려는 맨틀계획을 추진했다. 하지만, 이 계획을 탈취해서 독점하려고 하는 조직이 있었다. 세계 각지에 아지트를 두고 요인 암살과 테러활동을 행하는 악의 조직 알렉터이다. 그들은 테러활동과 비밀조직을 통해 사람들이 모르는 사이 점차 그 세력을 넓혀가고 있었다. ISO의 일원인 공학박사 남궁성민박사는 무서운 과학력과 정예화된 조직력을 가지고 있는 악의 무리에 대항해서 세계평화를 지키기 위해 비밀 전투부대를 결성했다. 그 멤버는 5인의 젊은이로 구성되었고 각각의 특기를 구사할 수 있는 파워슈트를 입고 악의 무리에 도전하는, 정의의 독수리 5형제 였다. 이윽고 알렉터의 대규모 파괴공작이 시작되고 지구는 대혼란에 빠지게 되었다. 드디어 독수리 5형제의 활약의 시간이 오게 된 것이다.

① 국제 과학기술 개발기구 (ISO)
② 앤더슨 장관
③ 독수리 5형제 합체!

캐릭터 소개

큰 독수리 동욱 - 독수리 5형제의 1호. 18세

정의감과 넘치는 행동력을 겸비한 주인공. 캐처맨이라고도 부른다. 아버지는 역전의 파일럿이었지만 10년 전에 행방불명되어 아버지 친구였던 남궁박사 손에 독수리 오형제의 리더로 길러졌다. 평소 때는 아버지가 남긴 비행장에서 테스트 파일럿의 일을 하고 있다.

콘돌 창수 - 독수리 5형제 2호. 18세

다혈질에 성격이 급하다. 양친을 알렉터에게 잃었기 때문에 그 복수심이 강해서, 적을 눈앞에 두면 이성을 잃어버린다. 보통 때는 트레이너 하우스에서 살며, 레이서로서 활약하고 있다.

백조 유미 - 독수리 5형제 3호. 16세

혼혈로 고아원에서 자란 것 이외에는 그녀에 대해 아무것도 모른다. 손재주가 좋아서 탈출 공작 등에서 활약한다. 동욱을 좋아하고 있다. 평소에는 스낵 J를 경영하고 있지만, 요리는 계란 프라이 이외에는 만들지 못한다.

제비 철수 - 독수리 5형제 4호. 10세

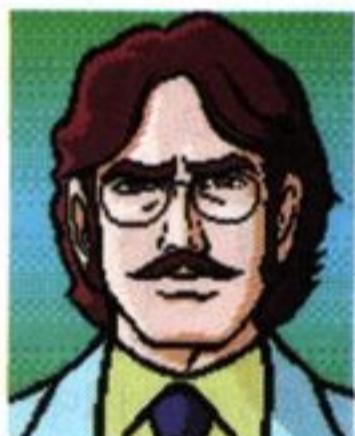
유미가 구조한 고아로, 철수라는

이름도 유미가 지어준 것이다. 기민한 움직임은 멤버 중에서 제일. 악의 없는 활발한 성격으로 바른 멤버들에게 사랑을 받고 있다. 보통 때는 스낵 J의 주방장을 맡고 있다.

수리 부엉이 용이 - 독수리 5형제 5호

멤버중에서 유일하게 양친이 건재.

어촌에서 자랐기 때문에 수영이 특기. 대원중 제일가는 힘을 가지고 있다 보통 때는 요트 하파의 관리를 맡고 있다.

남궁박사

독수리 5형제의 아버지 격이자 지휘자. 수많은 학문을 겸비한데다 ISO에서의 지위도 높고 그 재력도 막대하다. 항상 냉정함을 잃지 않으며 독수리 5형제의 좋은 상담역이기도 하다.

레드인필스 대장

ISO의 테스트 파일럿 부대인 레드인필스의 대장. 실은 10년 전에 소식이 끊어졌던 동욱의 아버지다.

엔더슨 장관

ISO의 장관으로 남궁박사에게 명령할 수 있는 유일한 사람

총재 X

지구 정복을 노리는 알렉터의 지배자. 그 실체는 수령인 벨크카제 조차도 본적이 없다고 한다.

벨크카제

악의 조직 알렉터의 수령. 변장의 명인으로 남자로도, 여자로도 변신이 가능하다. 세계정복을 노리고 있지만, 언제나 독수리 5형제의 방해로 실패한다.

터틀킹 대장

알랙터의 메카괴수 터틀킹을 조종해서 세계각지에서 우라늄을 탈취한다. 독수리 5형제와 처음으로 전투를 벌이는 알렉터의 간부다.

게임의 시작

이 게임에는 2가지 게임 진행 모드가 존재한다. 하나는 어드벤처 모드이고 하나는 베틀모드이다. 즉, 어드벤처 식으로 스토리를 진행시켜가며 중간중간에 나타나는 적들과 전투를 하는 것이다. 어드벤처 모드를 진행하는 방법은 독수리 5형제 멤버의 얼굴을 클릭함으로써 가능하며 동시에 스토리도 진행된다.

독수리 5형제의 등장

악의 조직 알렉터가 만들어낸 괴수메카 터틀킹은 각지의 우라늄 저장고를 습격해서 우라늄을 모으고 있다.

지구의 에너지는 한계가 있기 때문에 인류는 우수한 과락력을 동원해서 석유를 대신할 에너지로서 우라늄의 효용을 연구하고 있었다. 하지만 미래의 에너지도 잘못 사용하면 지구를 멸망시켜버릴 수도 있다. 우라늄을 강탈하는 괴수로봇의 출현은 세계를 공포의 도가니로 몰아넣었다. 국제 과학기술연구기구 즉, ISO의 회의실에는 이 비상사태의 대책을 협의하기 위해 각국의 대표들이 소집되었다.

독수리 5형제는 지구정복을 노리는 알렉터의 야망을 분쇄하기 위해서 남궁박사가 만든 정의의 특공대이다. 그들의 목적은 세계각국에 산재해 있는 알렉터의 비밀기지를 찾아내고 파괴하는 것이다.

괴수 로봇이 레이더에서 사라졌다는 메시지를 남궁박사로부터 받는다. 그는 덧붙여 방심하지 말라고 충고한다. 괴수로봇 터틀킹이 시민들을 해치고 있다는 말에 창수가 당장 쳐부수어 주겠다며 흥분하지만 남박사는 창수를 말리며 독수리 5형제의 임무는 알렉터의 본거지를 찾아내는 것이라고 일깨워준다. 그리고는 동욱에게 독수리 5형제의 리더로서 임무를 잊지 말고 조심해서 행동해 달라고 당부한다.

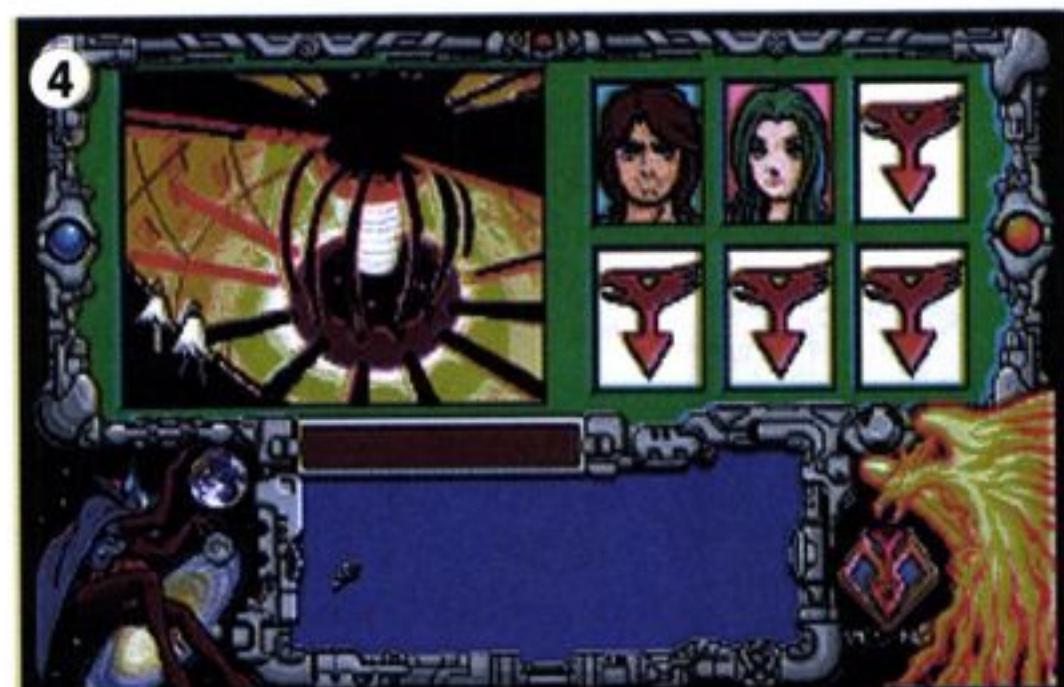
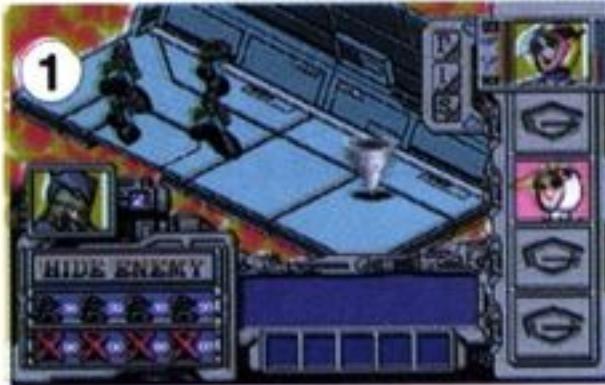
동욱이 대원들과 대화를 하고 있는 사이 알렉터의 수령인 벨크가제가 사령관으로부터 우라늄 약탈에 대한 보고를 듣는다. 벨크가제는 사령관의 말에 흡족해 하며 해저공간에서의 핵실험 계획에 차질이 없게 일을 진행시키라고 격려한다. 이 때 알렉터 부하 한 명이 갓 피닉스를 발견하고 보고를 한다. 사령관은 신경 쓰지 말라며 바다로 잠수하라고 지시한다.

갓 피닉스가 터틀 킹이 있던 곳에 도착하니 적이 보이지 않는다. 레이더 탐색으로도 나타나지 않다가 용이가 터틀킹이 잠수한 것처럼 보이는 소용돌이를 발견하고 그 곳으로 잠수를 한다. 용이가 전진하려는지 물으면 YES를 하고 돌아가자고 물으면 NO, 괴수 흔적 같다며 물거품이 보이는 곳으로 가자면 YES, 괴수가 뚫어놓은 동굴 같다며 가자면 YES, 오른쪽으로 돌자면 NO, 왼쪽으로 가자면 YES, 그냥 직진하자면 NO를 선택한다. 그러면 밖으로 나올 수 있다.

괴수 로봇이 우라늄을 약탈하고 있는 것이 보이자 급한 성격의 창수가 먼저 공격하겠다며 흥분한다. 동욱은

① 갓 피닉스의 기내
② 벨크카제
⑲ 소용돌이
④ 우라늄을 약탈하는 터틀 킹

들키지 않게 다가가자고 말하는 사이 괴수로봇은 우라늄을 얻고는 마을로 날아가버린다. 이제 동욱도 어쩔 수 없이 창수의 의견을 따르기로 하고 유미와 함께 괴수로봇의 배기구로 잠입한다.

안에 들어온 유미와 동욱은 어떻게 할 것인지 얘기를 하다 그만 적들에게 들켜버린다. 적들과 전투방법은 턴 제이다. 즉, 우리 쪽에서 먼저 공격하고 다음에 적이 공격을 한다. 적의 숫자가 상당히 많으나 동욱이나 유미는 적의 공격에 데미지를 적게 입으므로 큰 걱정은 하지 않아도 된다. HP는 체력이며 SP는 스페셜 포인트로 스페셜공격에 필요한 수치이다. 스페셜 포인트는 적을 무찌르면 그 수치가 늘어난다.

적을 처치하면 우선 컴퓨터 실에 들어온다. 컴퓨터 실에 들어온 동욱과 유미는 컴퓨터 조작을 여러번 한 끝에 터틀킹의 내부도면을 얻게 된다. 이 도면을 바탕으로 터틀킹 내부를 이동해 다닐 수 있는데 우선 레이저 발생실로 들어가자. 레이저 발생실에 들어오면 포에 레이저를 충전하고 있음을 볼 수 있다. 서둘러 컴퓨터실로 돌아가 레이저 작동을 멈추게 한 후 방A를 통해 방B로 간다. 방B에서 우라늄이 탐지되지만 문이 잠겨있어 갈 수 없다. 동력실로 가보면 우라늄이 터틀킹의 동력으로 쓰이는 것이 아님을 알 수 있게 되고, 그 우라늄들은 핵무기로 쓰여진다는 것을 추측할 수 있다. 해치로 가면 갓 피닉스가 들어올 만한 큰 해치를 볼 수 있는데 레이저 발생실로 가서 살펴본 후 다시 해치로 오면 해치가 열리며 갓 피닉스가 터틀킹 내부로 들어올 수 있다. 이때 사령관이 독수리 5형제를 발견하고 공격을 해온다.

사령관을 무찌르면 그는 해치를 몸체에서 분리시켜 폭파해 버린다며 해치를 분리시켜버린다. 갓 피닉스는 간신히 그곳을 무사히 빠져나와 남궁박사로부터 공격 허락을 받고 터틀킹과 격전을 벌인다. 전투에이기면 터틀킹은 산산이 부서져 바다로 떨어지고, 독수리 5형제는 터틀킹의 머리부분에 있는 우라늄을 찾아 다시 바다로 잠수해서 우라늄의 위치를 탐색한다. 남궁박사는 알렉터의 본부를 찾게 된다면 우라늄은 포기해도 좋다는 메시지를 보낸다.

유미가 이동하자고 하면 YES, 뒤로 돌아가자고 하면 NO, 조심해서 전진하자고 하면 YES를 선택한다. 이때 동욱이 나서며 잠시 정지해서 상황을 살피자고 말한다. 갑자기 화면 앞으로 소용돌이가 일면서 독수리 5형제는 순간 당황한다. 그러나 동욱은 침착하게 소용돌이 내부로 가면 더 안전할 것이라며 그곳으로 전진하라고 지시한다. 일행은 무사히 소용돌이를 빠져나오게 되고 바로 소용돌이는 알렉터의 핵실험에 의해 생겼다는 것을 알게 된다.

독수리 5형제는 다시 바다로 잠수해서 폭파지역으로 가보니 우라늄 광맥을 찾고 있는 유령잠수함을 발견하게 된다. 동욱은 자신은 잠수함에 잠입할 테니 나머지는 우라늄을 찾아보라며 게형 작업선을 타고 유령잠수함 안으로 잠입한다.

동욱은 알렉터 대원으로 변장을 하고 사령관 앞에 나선다. 사령관이 대원들에게 핵실험의 성공과 우라늄 탐사의 순조로움을 알려준다. 이때 동욱이 그에게 알렉터의 본거지를 묻는다. 사령관은 알 필요 없다며 알려주지 않는다. 동욱은 몇 번 질문하다 안되겠다 싶자 변신을 해서 사령관을 공격하려 한다. 사령관은 그에게 공격해오면 ISO를 표적으로 하고 있는 핵폭탄을 발사하겠다며 협박한다. 어쩔수 없이 동욱은 감옥에 갇히게 되고......

철수는 아무래도 걱정이 되는지 동욱을 찾아가겠다고 말한다. 창수, 유미, 용이 모두가 찬성하며 함께 잠수함 내부로 침입, 철수는 동욱을 찾아 나선다.

① 컴퓨터실에서의 전투
② 터틀킹의 설계도를 얻는다
③ 레이저 발생실
④ 동력실
⑤ 터틀킹의 해치로 잠입
⑥ 분리되는 해치
⑦ 터틀 킹과의 격전
⑧ 해저공모
⑨ 발사버튼을 폭파한다

유미와, 창수, 용이는 우라늄 창고로 보이는 곳에 도착한다. 그러나 창고 앞을 보초가 막고 있다. 유미는 자기에게 맡겨달라고 말하는데 이때 YES를 하면 유미가 미인계로 알렉터 대원을 꼬시고 그사이 창수와 용이가 그들을 공격한다.

그 사이 철수는 갇혀 있는 동욱을 구출하고 함께 사령관 실에 있는 핵미사일 작동버튼을 파괴하기로 한다. 발사버튼을 힘겹게 폭파시켰지만 발사버튼이 있다는 것은 거짓말이었음을 알게 된다. 사령관은 미사일 발사는 자신의 명령에 의해 이루어진다며 자신의 말을 그대로 믿은 독수리 5형제를 비웃는다.

그 사이 나머지 일행은 우라늄 창고의 알렉터 대원의 질문에 대답해야 한다. 그렇지 않으면 미사일이 발사되어 버린다.

① 해저공모와의 전투
② 자폭해오는 사령관
③ 알렉터의 지하기지
④ 스낵바를 찾아온 백조박사
⑤ 초생달 기지

〈질 문〉

레이저 색은 어두운 녹색인가? - YES
레이저의 충전시간은 10분인가? - YES
터틀킹의 동력원은 우라늄인가? - NO
해저공모가 알렉터의 본거지인가? - NO
알렉터는 악한사람인가? - YES

등의 질문에 올바르게 답하면 핵미사일은 유령잠수함의 선미에 있다고 알려준다. 창수와 유미는 핵미사일의 발사를 막으러 가고 용이는 우라늄을 갓 피닉스에 싣는다. 선미에서 알렉터 일당을 무찌르고 핵미사일 발사를 저지한 후 동욱과 합류한다.

사령관은 발사명령을 내리지만 벌써 나머지 독수리 대원들이 발사를 막았기 때문에 알렉터 대원의 응답이 없다. 그는 동욱의 질문에 자신도 본부가 어딘지 모르며 벨크카제는 통신으로만 보았다고 말한다. 그리고는 일행을 공격해 온다. 그를 무찌르면 그는 자폭하려고 한다. 이때 일행은 재빠르게 해저공모를 빠져나온다.

UE 시설을 지켜라

인류는 과학기술의 급속한 발전에 힘입어 새로운 번영의 시대를 맞이하게 되었다. 그러나 급속한 발전의 한편에는 수많은 공해와 무분별한 개발에 의한 자연파괴 그리고 심각한 에너지 부족이 미해결 과제로 남게 되었다. 인류는 이러한 문제를 해결하기 위해 세계로부터 많은 과학자와 기술자를 모아서 국제과학기술개발기구(ISO)를 창설하고 무공해 에너지의 개발을 시작했다. 그리고 지금, 인류가 손꼽아 기다리던 신 초전도 에너지 시설-UE시설의 완성을 눈앞에 두고 있다.

알렉터 지하사령실에서는 총제 X와 벨크카제의 은밀한 밀담이 이루어지고 있다. 총제 X는 모니터 상으로 UE시설에 대해 가르쳐 주며 이 시설을 알렉터의 휘하에 두게 되면 안정적인 에너지 공급으로 막강한 전력이 생길 것이라고 말한다. 그리고는 벨크카제에게 이 시설을 점령하면 그를 총제 Z로 승격시켜주겠다고 말한다. 벨크카제는 총제 X에게 충성을 다짐하면서 꼭 이 시설을 점령하겠다고 말한다. 그러나 총제 X는 마음속으로 생각한다. 총제가 두명일 필요는 없지. Z는 너의 살인 암호이다...후후후.

유미가 경영하는 스낵바에 한 여자 손님이 찾아온다. 그는 그녀에게 어려가지 주문을 시키지만 그녀는 끝날 시간이 다됐다는 핑계로 손님을 내보내려 한다. 사실 요리사인 철수가 없고 그녀는 요리를 못하기 때문인데...... 여자 손님은 그것을 눈치채고 그녀가 음식을 팔지 않는 것은 요리를 못하기 때문이라며 약을 올린다. 그녀는 어떻게 할까 망설이다가 계란 요리를 해주기로 한다.

여기는 초생달 기지. 모든 대원들이 남궁박사와 마주앉아 UE시설의 총지휘자인 백조박사를 보호하기 위한 내용에 대해 이야기를 하고 있다. 남궁박사는 유미에게 이일을 맡기기로 하고 나머지 대원은 기지에서 대기하라는 명령을 내린다.

동욱은 철수에게 용이를 찾아오라고 말을 한다. 식당에 가면 용이가 있는데 용이가 오면 이야기를 하고 함께 격납고로 간다. 용이의 말로는 저번 전투에서 갓 피닉스가 많이 손상되었다며 다음 전투를 위해 정비를 해놓아야 한다는 얘기를 한다. 이런 얘기를 하고 있는 사이 남궁박사로부터 빨리 사령실로 오라는 전보를 받는다. 남궁박사를 만나면 그는 UE시설에 괴메카들에 의해 둘러 싸여있다며 이를 조

사해보라고 지시한다.

급히 UE시설이 있는 곳에 왔지만 벌써 소형 메카들이 UE시설을 포위하고 있다. 그래서 공격을 하려해도 메카들이 시설에 너무 가까이 있어 공격을 할 수가 없다. 공격을 하게 되면 UE시설까지 파괴가 되기 때문이다. 남궁박사에게 연락을 취하면 UE시설로부터 멀리 유인해서 공격하라는 지시를 내린다. 그래서 갓 피닉스로 메카들을 유인하긴 했지만 왠지 포위당한듯한 느낌이 든다. 게다가 유미가 없어서 불새로도 변하지 못하는데....

어떻게는 포위망을 빠져나가야 한다. 전투가 시작되면 갓 피닉스를 호위하는 레드인펄스 부대를 먼저 사용해 공격하고 레드인펄스 부대가 전멸하면 갓 피닉스를 사용해 공격한다. 어렵게 포위망을 뚫고 빠져나왔지만 들려오는 소식은 유미와 백조 박사를 잡고 있다는 적의 메시지뿐이다. 그들은 박사와 유미를 UE설계도와 맞바꾸자는 조건을 제시한다. 우선 초생달 기지로 돌아온 일행은 남궁박사와 오랜 상의 끝에 남궁박사가 설계도를 가져가기로 하고 그 사이 독수리 5형제는 적 기지 내부에 잠입해서 유미와 백조 박사를 구출하는 계획을 세운다.

기지 뒤편의 절벽을 타고 올라온 독수리 5형제는 환풍구를 통해 적 기지 안으로 잠입한다. 우선 이리저리 돌아다녀보며 동정을 살펴보고 전투원 휴게실에 가면 엘리베이터를 사용할 수 있게 해주는 열쇠를 찾는다. 이것을 사용해 지하 1층으로 내려가서 방A에로 들어가면 무기가 가득한 곳을 볼 수 있다. 갑자기 이상한 소리가 나서 방B에 가보니 유미가 적들에게 잡혀있다. 적을 무찌르고 유미를 구출한다. 유미에게 남궁박사가 설계도와 인질 교환을 위해 이곳에 올 것이라는 얘기를 하자 빨리 백조박사를 구하고 남궁박사를 구출해내야 한다고 말한다. 다시 위층으로 올라가 컴퓨터실에 가면 잡혀있던 백조 박사를 구출할 수 있다.

다시 지하로 가서 방C로 간다. 방에 있는 버튼을 누르면 이상한 곳으로 이동하는데 그곳에 열리지 않는 수상쩍은 문이 하나 있다. 폭파도 되지 않는다. 이때 유미가 컴퓨터를 조작해 보겠다며 컴퓨터실로 가서 조작을 해보지만 역시 안된다. 그래서 컴퓨터의 전원을 off시켜 버린다. 그리고 다시 그곳으로 가보면 문을 열 수 있다. 문을 열고 들어가면 기지의 동력실이 나온다. 철수를 시켜 동력장치 옆에 리모콘 폭탄을 장치하고 밖으로 나온다. 엘리베이터를 타고 위로 올라가려 하지만 컴퓨터의 전원을 내려서 그런지 엘리베이터가 움직이지 않는다. 동력실이 있던 곳의 옆방에 가면 문이 하나 더 있다. 그곳으로 들어간다.

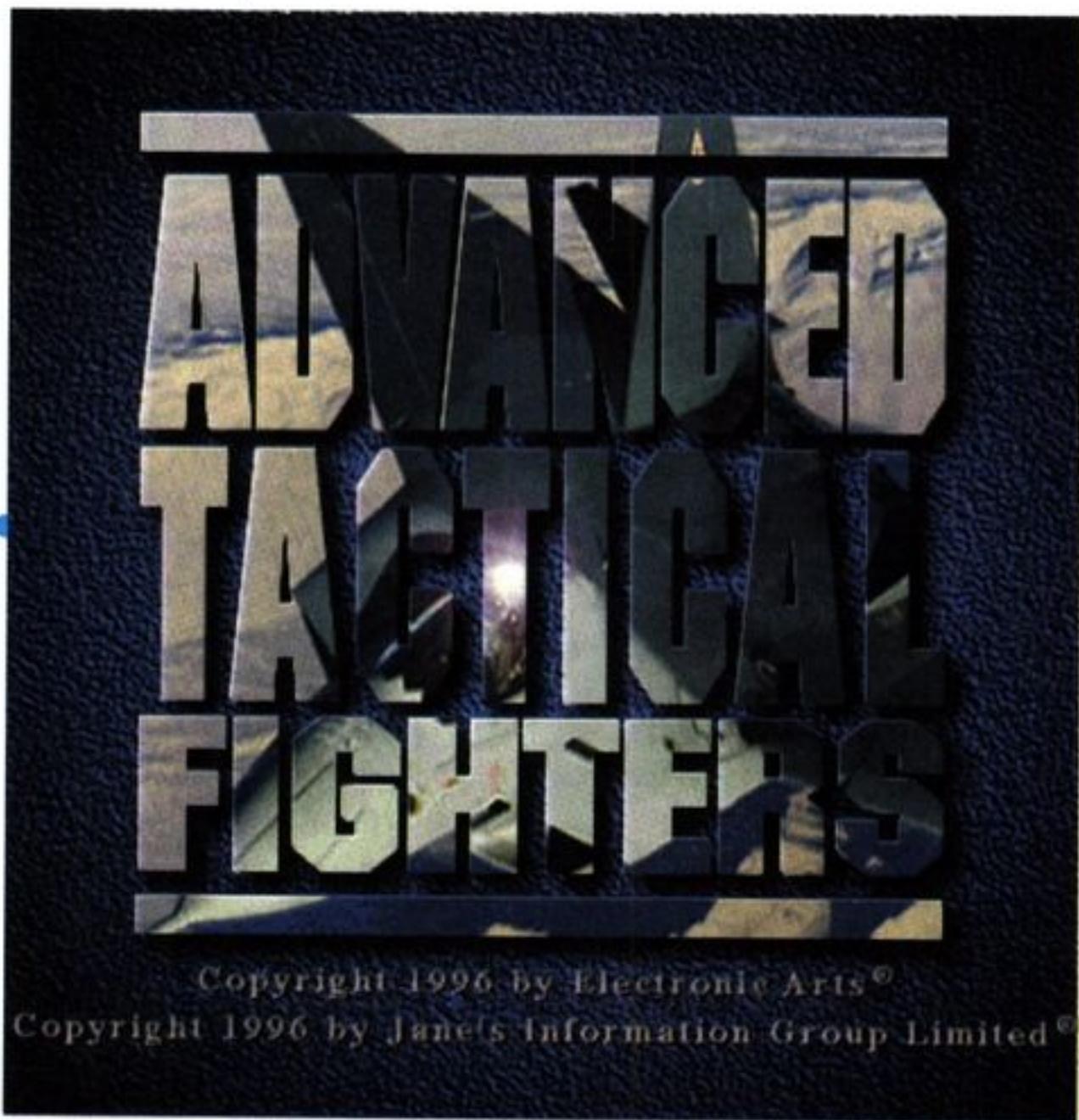
문에 들어오자 주위의 적들에 둘러싸이게 된다. 상당히 강한적들이 공격해오므로 꼭 저장을 해둔다. 이들을 무찌르고 나면 벨크카제가 병력은 얼마든지 있다며 다시 공격해 오려 한다. 이때 동욱이 그에게 이 곳에는 시한폭탄이 장치되어 있다고 말하며 벨크카제와 같이 죽겠다고 하자 벨크카제는 겁을 먹고는 비밀문으로 달아나 버린다. 그가 나간 문으로 뒤따라 나가면 기지를 탈출할 수 있다.

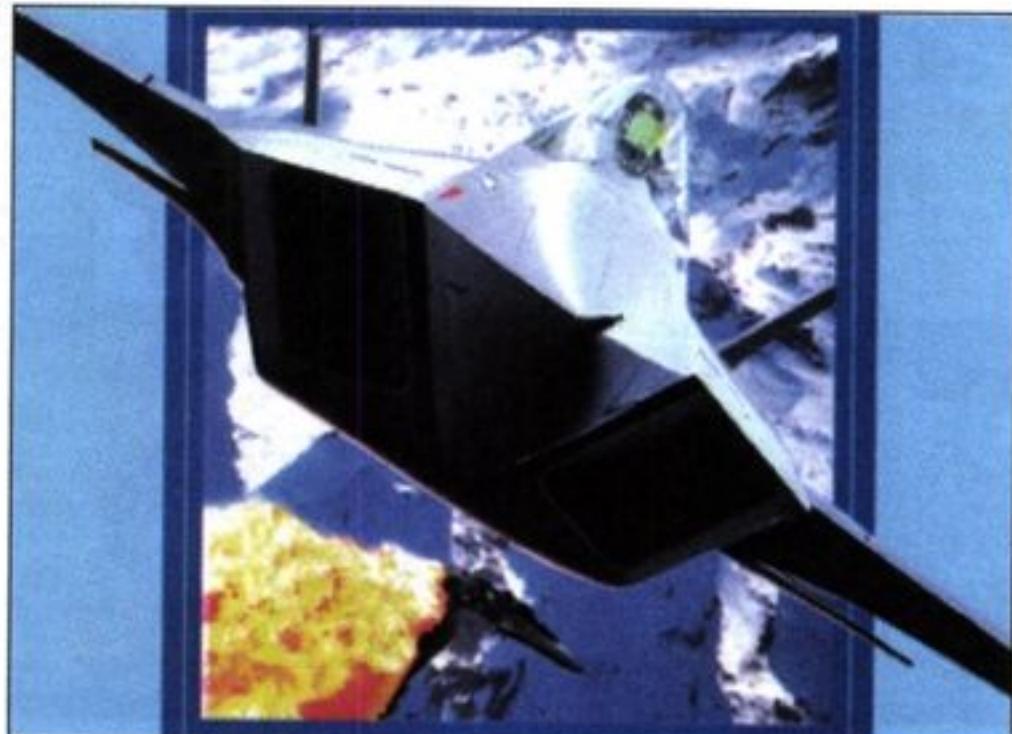
갓 피닉스에 돌아와서도 동욱은 바로 기지를 폭파시키지 않는다. 그는 우리의 목적은 기지의 파괴이지 사람의 목숨이 아니라며 알렉터 부하들이 도망갈 때까지 기다려주자고 말한다. 그런 사이 적의 괴수로봇이 다시 공격해 온다. 이 메카는 마지막 괴수로 상당히 강하다. 아마 가장 어려운 전투가 될 것이다. 전투에 이기면 독수리 5형제는 다시 기지로 돌아가며 지구의 평화를 지킬 것을 다시 한번 다짐한다. 알렉터 군단이 언제 다시 공격해 올지는 모르지만......

① 괴물과의 격전
② 알렉터의 기지가 있는 섬
③ 벨크카제와의 전투
④ 달아나는 벨크카제
⑤ 마지막 괴수
⑥ 폭파되는 기지
⑦ 내일을 위해...

최신예 항공기를 타고 지중해와 극동아시아를 누빈다!

어드밴스드 택티컬 화이터즈 (A.T.F)

장 르	시뮬레이션
제작사	일렉트로닉 아츠
유통사	동서게임채널
시스템 요구사항	486/66 이상/8메가 이상의 램 2배속 이상의 시디롬 드라이브 마우스 필수/14400BPS 이상의 고속모뎀 (모뎀플레이)
발매일	발매 중
가 격	45,000원
문의처	동서게임채널(02-3662-8020)

프롤로그

때는 미래의 어느날, 세계의 각지에는 분쟁이 끊이지 않고... 당신은 뛰어난 기량을 지닌 조종사로서 분쟁을 해결하는 해결사로서 분쟁지역에 뛰어들게 된다. 1998년의 이집트에서는 내전이 격화되어 이슬람계 반란군이 정부를 위협하고 있는 상황이다. 이집트 정부를 지원하기 위해서 당신은 지중해를 무대로 한 활약을 펼칠 수 있다. 혹은 2002년의 러시아에서 당신의 활약을 기다리고 있다. 러시아의 힘이 약화된 상황에서 중국은 극동아시아에서 자신들의 국력을 신장시키려는 의도를 보이고 있다. 그러한 그들의 의도는 지역패권주의로 나타나고 있으며 러시아의 극동 기지를 위협하는 새로운 긴장을 자아내고 있다. 당신은 러시아 극동함대의 기지인 블라디보스톡에서 극동 아시아의 평화를 위해 중국을 막아야 한다. 이제 최신예기의 조종석에 올라 평화를 위협하는 세력들과 맞서 싸우자.

게임의 소개

이 게임은 486/66 이상의 CPU, 8메가 이상의 램, 그리고 마우스를 필요로 한다. 그러나 이 게임을 제대로 즐기기 위해서는 16메가의 램이 필요하다. 비록 당신의 CPU가 최소 요구사양인 486/66이라 할 지라도 16메가의 램이 장착되어 있다면 게임을 진행하는 데는 큰 무리가 없다.(이는 뛰어난 그래픽의 댓가로 살인적인 시스템 사양을 요구하는 EF2000의 경우와는 너무나도 대조적이다)

이 게임에서는 SVGA그래픽 모드를 지원하는데, 컴퓨터의 속도를 조정할 수 있도록 다양한 그래픽 옵션이 제공되며 이제껏 제공되었던 옵션보다도 훨씬 다양한 디테일 조정옵션이 제공된다. 따라서 486에서 펜티엄 까지 다양한 유저들을 만족시켜줄 수 있는 게임으로 평가된다.

일렉트로닉 아츠와 제인스가 합작하여 탄생한 이 게임은 최신예 기종이 대거 등장한다. 비행모델은 미해군 전투기(이하 USNF)의 그것을 그대로 답습하였으므로 USNF를 즐겼던 유저들이라면 조종에 있어서는 별 문제가 없을 것으로 보인다. 각종 조작키들이나 통신키들도 USNF의 그것을 그대로 계승하고 있기 때문에 USNF에 익숙한 유저들에게는 익히기 쉬운 전투비행 시뮬레이터가 될 것이다. 전반적인 그래픽 수준은 USNF 수준이며, 음향효과도 USNF의 것을 거의 그대로 답습하고 있다. 그러나 배경음악은 이전에 비해 음질이 좀 향상된 듯한 느낌을 주었다.

그렇다면 ATF는 단순히 USNF의

답습에 불과한 작품인가? 절대로 그렇지 않으며, ATF의 특징을 들자면 다음과 같다.

(1) 새롭게 갱신된 기종들: ATF에는 아직 실전배치도 안된 최신기종들이 대거 등장한다. F-22, X-29, X-31, X-32, F-117A, 그리고 스텔스 폭격기인 B-2를 직접 조종할 수 있다. 그리고 적기들도 한층 강화되어 EF-2000, 라팔, FS-X등의 최신 기종들이 등장한다. 아군의 기종이 강화된 만큼 적군도 강화되었기 때문에 난이도도 제법 높다.

(2) 다양해진 병기들: 항공기에 장착하는 무장도 이전보다 다양해졌다. 이전에는 미국과 소련의 병기들만이 장착가능한 스톡으로 제공되었지만, ATF에서는 조금 더 추가되었다.

(3) 병기사전 기능의 부분적 추가: 유저가 직접 조종할 수 있는 기종들에 대해서는 병기사전 기능이 지원된다. 이는 각 기종들에 대한 각종 데이터 및 풀모션 비디오까지 포함된 것으로서 병기 자체에 관심이 많은 유저라면 매력을 느낄 것이다. 이 부분이 제인스의 명성을 잘 보여주는 부분으로서 병기전문가로 자처하는 유저들이라면 꼭 한번 짚고넘어갈 부분이다.

(4) 멀티플레이를 지원: USNF에서 가장 취약한 부분으로 지적되었던 부분으로서 멀티플레이가 안된다는 문제점이 있었다. 이번 ATF에서는 이러한 문제점을 말끔히 일소하여 유저들간의 멀티플레이가 가능하도록 제작되었다. 멀티플레이는 14400 이상의 고속모뎀이나 시리얼 케이블, 또는 네트웍을 이용할 수 있으며, 게임의 메뉴에 멀티플레이 전용 항목이 따로 설정되어 있다.

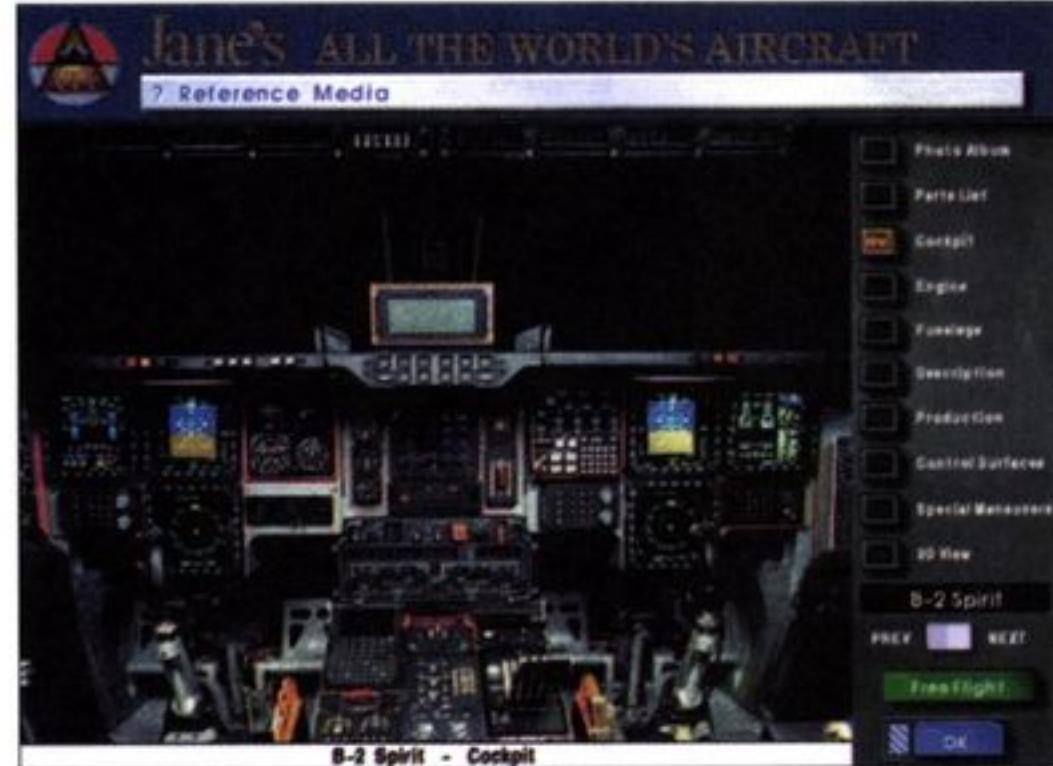
(5) 비교적 여유있는 시스템 요구사양: 486/66의 시스템이라도 16메가의 램과 4배속의 시디롬을 장비하고 있다면, ATF를 즐기는 것이 가능하다. 물론 그래픽 세팅을 좀 낮게 조정하여야 한다는 점이 마음에 걸리기는 하지만, USNF에서의 그래픽 항목들이 그대로 들어있어서 많은 항목들의 그래픽 조정옵션이 제공되기 때문에 배경 그래픽만 어느 정도 낮춘다면 전투기나 함선등의 그래픽은 최고로 세팅해도 게임을 무난히 즐길 수 있다.

(6) 방대한 전장: USNF 골드버전에서는 USNF와 마린파이터를 합본하여 두개의 전장을 제공했다. 이번 ATF는 자체적으로 아예 두개의 전장이 제공된다. 이번에 등장하는 분쟁지역은 지중해(이집트)와 극동 아시아(중국, 한반도, 소련) 이다.

(7) 보다 강화된 매뉴얼: 240페이지가 넘는 방대한 분량의 원본 매뉴얼은 이전의 USNF의 경우와 마찬가지로 이 게임에 필요한 각종 정보가 들어 있지만, USNF보다 더욱 다양한 내용을 담고 있기에 그 두께는 더욱 두꺼워졌다.

▲강력한 적들이 등장(EF2000)

▲무기도 추가되었다

▲각 부위별 설명

▲조정석 실제 사진

초기메뉴

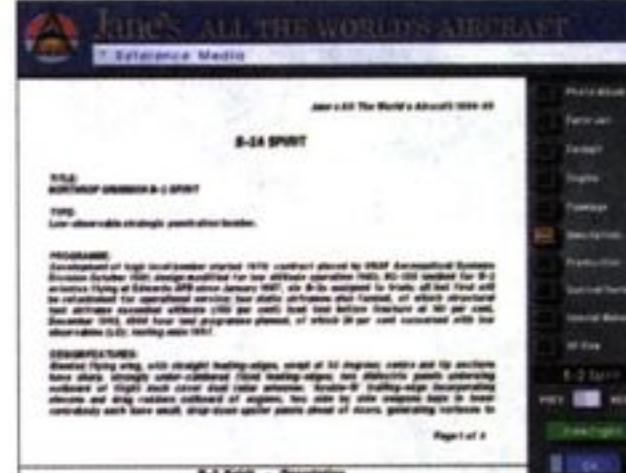
이 게임을 실행시키면 가장 먼저 등장하는 초기메뉴의 자세한 내용은 다음과 같다.

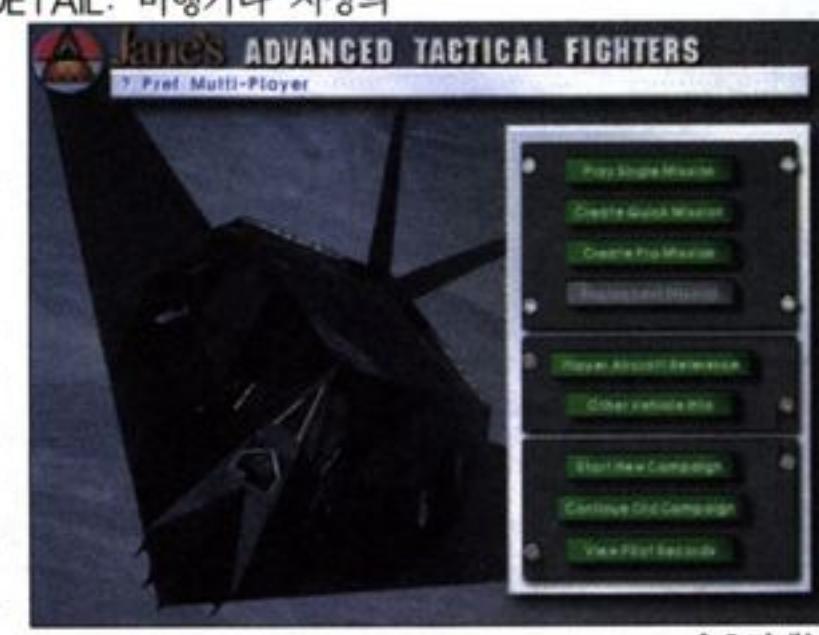
(1) ? : 게임을 끝내고 도스로 나간다.

(2) PERF : 프레퍼란스 판넬을 보여주며 그 내용은 다음과 같다.

▶GRAPHICS : 게임의 전반적인 그래픽 수준을 조정하는 항목들로 구성되어 있으며, 게임의 속도에 큰 영향을 끼친다.

▶TERRAIN DETAIL : 배경의 그래픽 수준을 조정하는 것으로서, 전체적인 그래픽 레벨을 3단계로 조정할 수 있다. 또한 개별 항목으로서 하늘, 땅, 바다의 세부 그래픽도 조정할 수 있도록 되어있다.

▶OBJECT DETAIL: 비행기나 지상의 물체 등의 그래픽을 조정하는 것으로서, 전체적인 그래픽 레벨을 3단계로 조정할 수 있다. 또한 개별 항목으로서 땅에 비치는 비행기의 그

▲엔진

▲항공기 정보

▲초기메뉴

림자, 빛의 방향에 따른 비행기 자체의 굴곡표현 및 각종 물체들을 텍스쳐 맵핑 처리하는 옵션이 포함되어 있다.

▶SOUNDS: 게임의 전반적인 음향효과와 배경음악을 조정하는 항목들로 구성되어 있다.

▶CONFIGURE VIDEO HARDWARE: 해상도를 지정한다.

▶CONFIGURE SOUND HARDWARE: 사운드 카드나 미디 등을 설정한다.

(3) PLAY SINGLE MISSION: 간단한 내용의 임무가 31가지나 들어있으므로, 훈련모드로 적합하다. 기본적인 비행기술, 항모갑판 착륙기술, 공중전 기술, 폭격술 등을 훈련할 수 있는 다양한 임무가 제공된다. 자세한 것을 보면 단일 임무가 20개, 멀티 플레이 전용이무가 10개, 그리고 순수한 훈련임무가 1개이다.

(4) CREATE QUICK MISSION: 적과의 공중전 상황을 즉석으로 만들어낼 수 있다. 아군과 적의 상황을 설정하는 항목들로 구성되어 있으며, 자세한 내용은 진영선택(남한과 북한도 등장함), 비행기의 대수, 조종사의 기량, 기종, 고도, 날씨, 상대적 위치(유리함, 보통, 불리함), 거리, 무기의 종류(기관포만 사용, 미사일과 기관포를 함께 사용) 등을 지정하는 항목들로 구성되어 있다.

(5) CREATE PRO MISSION: 전체지도에서 비행기, 항해경로, 목표물, 환경 등을 플레이어의 임의대로 설정하여, 나름대로의 임무를 즐길 수 있다.

(6) REPLAY LAST MISSION: 이전 임무를 다시 플레이 한다.

(7) PLAYER AIRCRAFT REFERENCE: 이 게임에서 당신이 조종할 수 있는 최신예기에 대한 정보를 보여주는데, 이는 제원, 성능, 각 부분의 명칭, 조종석 사진, 기체 사진, 그리고 풀모션 비디오까지 수록된 방대한 정보가 들어있다.

(8) OTHER VEHICLE INFO: USNF(해군전투기)나 USMF(마린화이터), 그리고 이 게임에 등장하지만 당신이 직접 조종할 수 없는 항공기에 대한 정보를 보여준다. 실제 사진과 게임에서의 3D 그래픽을 번갈아 가면서 볼 수 있으며, 각 기종에 대한 설명이 첨부되어 있다.

(9) START NEW CAMPAIGN: 새로운 캠페인 모드로 들어가는 것으로서 1998년의 이집트나 2002년의 러시아, 두개의 전장중 하나를 선택한다.

(10) CONTINUE OLD CAMPAIGN: 이전에 캠페인 모드를 계속한다. 가장 마지막 임무까지 경과는 자동으로 저장되므로, 이 항목은 저장된 게임을 불러오는 항목에 해당된다.

(11) VIEW PILOT RECORDS: 캐리어 모드의 조종사들의 기록을 본다.

▶단일임무

▶즉석 임무 제조기

▶프로 임무 제조기

캠페인모드에 대해

캠페인을 시작하면 당신은 작전지역의 공군기지에서 캐리어를 시작하게 된다. 이름과 콜사인, 노즈아트(비행기 기수부분에 그려넣는 독특한 그림), 테일아트(비행기 꼬리날개에 그려넣는 독특한 그림)등을 선택하면 곧바로 브리핑으로 들어간다. 브리핑 서류를 살펴봄으로서 이번임무의 전반적인 상황, 임무에서 설정된 목표물, 기후조건, 예상되는 적기 등을 파악할 수 있다. 특히 기후조건은 매우 중요한 것으로서 맑은 기후가 아니면 적을 육안으로 분별하기 힘들다. 따라서 레이다 등의 관측시설에 대한 의존도가 높아진다. 또한 야간작전시에도 주의를 기울여야 한다.

일단 임무의 브리핑이 끝나면 비행기를 선택하고 무기를 탑재해야 한다. 무기는 크게 공대공 무기와 폭탄및 대지 공격용 미사일의 두 범주로 나뉜다. 공대공 무기는 적의 비행기에 사용하는 무기이고, 폭탄 및 대지 공격용 미사일은 적의 건물이나 각종 시설, 지상 부대, 해상에 떠있는 함정 등에 사용하는 무기이다.

출격 전에 반드시 브리핑 서류를 확인하여 임무의 목적과 목표물을 명확히 파악해야 한다. 무조건 적기를 많이 격추시킨다고 해서 임무에 성공하는 것이 아니다. 오히려 경제적으로 적과의 교전을 피해가면서 목표를 성취하는 방법이 더욱 현명한 방법인 것이다. 또한 무기탑재시에는 비행기의 무게를 고려하여 무기를 탑재해야 하며, 만약 중량이 초과되면 비행기는 이륙할 수 없다. 주어지는 임무는 아군 정찰기의 호위, 아군의 공습부대의 선두에서 적기의 위협을 제거, 적의 공군기지 등의 지상 목표물 파괴, 초계비행, 적의 함대에 대한 공격, 아군 수송선단을 위협하는 적기의 요격 등이 있다.

만약 당신의 임무완성도가 좋지 못하면, 당신은 본국으로 송환되어 전쟁에 더이상 참여할 수 없게 될 지도 모른다. 따라서 임무의 완성도를 높여라. 될 수 있는한 최단시간에, 제일 적은 노력으로, 제일 적은 무기소모로 목표를 달성할 필요가 있다. 또한 임무완수의 메세지가 나오면 지체없이 기지로 귀환하는 것이 좋다.

캠페인을 시작하면 당신은 작전지역의 공군기지에서 캐리어를 시작하게 된다. 이름과 콜사인, 노즈아트(비행기 기수부분에 그려넣는 독특한 그림), 테일아트(비행기 꼬리날개에 그려넣는 독특한 그림)등을 선택하면 곧바로 브리핑으로 들어간다. 브리핑 서류를 살펴봄으로서 이번임무의 전반적인 상황, 임무에서 설정된 목표물, 기후조건, 예상되는 적기 등을 파악할 수 있다. 특히 기후조건은 매우 중요한 것으로서 맑은 기후가 아니면 적을 육안으로 분별하기 힘들다. 따라서 레이다 등의 관측시설에 대한 의존도가 높아진다. 또한 야간작전시에도 주의를 기울여야 한다.

일단 임무의 브리핑이 끝나면 비행기를 선택하고 무기를 탑재해야 한다. 무기는 크게 공대공 무기와 폭탄및 대지 공격용 미사일의 두 범주로 나뉜다. 공대공 무기는 적의 비행기에 사용하는 무기이고, 폭탄 및 대지 공격용 미사일은 적의 건물이나 각종 시설, 지상 부대, 해상에 떠있는 함정 등에 사용하는 무기이다.

출격 전에 반드시 브리핑 서류를 확인하여 임무의 목적과 목표물을 명확히 파악해야 한다. 무조건 적기를 많이 격

추시킨다고 해서 임무에 성공하는 것이 아니다. 오히려 경제적으로 적과의 교전을 피해가면서 목표를 성취하는 방법이 더욱 현명한 방법인 것이다. 또한 무기탑재시에는 비행기의 무게를 고려하여 무기를 탑재해야 하며, 만약 중량이 초과되면 비행기는 이륙할 수 없다. 주어지는 임무는 아군 정찰기의 호위, 아군의 공습부대의 선두에서 적기의 위협을 제거, 적의 공군기지 등의 지상 목표물 파괴, 초계비행, 적의 함대에 대한 공격, 아군 수송선단을 위협하는 적기의 요격 등이 있다.

만약 당신의 임무완성도가 좋지 못하면, 당신은 본국으로 송환되어 전쟁에 더이상 참여할 수 없게 될 지도 모른다. 따라서 임무의 완성도를 높여라. 될 수 있는한 최단시간에, 제일 적은 노력으로, 제일 적은 무기소모로 목표를 달성할 필요가 있다. 또한 임무완수의 메세지가 나오면 지체없이 기지로 귀환하는 것이 좋다.

전투기에 대해

(1) 기본구조

전투기에 대한 기본적인 구조를 이해하기 위해 주요 부분에 대해 설명하면 다음과 같다.

▶플랩: 전투기의 이륙시에는 날개의 양력을 크게 하여 상승력을 얻어야 하므로, 날개 뒷편에 접혀있는 플랩을 펼친다. 하지만 플랩을 펼친 상태에서는 속도를 올리기 힘들기 때문에, 이륙후 기체가 안정되면 곧바로 플랩을 접어야 한다. 특히 고속으로 비행하는 도중에 플랩을 펴게 되면, 플랩이 파손될 위험이 있다.(게임에서는 F키)

▶후크(고리): 비행기가 착륙하기에는 너무나 짧은 활주로에서는 강철 와이어를 활주로에 가로로 늘어뜨리고 비행기의 뒷쪽에서 고리를 내린 상태로 착륙하면, 고리가 강철 와이어에 걸려서 비행기가 짧은 거리안에서 멈추게 된다.(게임에서는 H키)

F-117A

▶기어: 전투기가 지상에 있을때는 바퀴가 필요하다. 하지만 이륙한 뒤에는 공기저항으로 비행기의 속도를 떨어뜨리므로, 곧바로 접어넣도록 한다. 플랩과 마찬가지로 고속에서는 절대 기어를 내리면 안된다.(게임에서는 G키) 바퀴가 파손될 위험이 있기 때문이다.

X-29

▶브레이크: 착륙할때 속도가 너무 빠르면 위험하므로 속도를 줄이기 위해 기체에 설치된 판을 올려서 공기저항을 일으켜 속도를 줄이는 장치로서 원래는 (에어브레이크)의 줄임말이다.(게임에서는 B키)

▶무기 격납고: 전투기의 동체안에 있는 공간으로서 폭탄이나 미사일을 적재하는 공간을 말한다. 이러한 격납고의 용량이 큰 기종일수록 무기를 탑재할 공간이 많으므로 보다 많은 양의 무기를 장착할 수 있다.(게임중 격납고 문을 여닫는 키는 O)

(2) 항공기의 종류

플레이어에게 주어지는 전투기는 모두 5종류이다. 임무에 따라서 전투기의 특성을 고려해야 한다. 각각의 성능과 제원을 살펴보면 다음과 같다.

▶F-117A: 스텔스 능력이 있는 기종이며 연료탑재량은 25000파운드이고 무기탑재량은 6000파운드이다. 2개의 격납고를 내장하고 있으며 공대공 무장은 전혀 없다. 따라서 순수한 폭격임무에만 사용하는 기종이다.

X-31

▶X-29: 주익이 전진익인 특이한 기종이다. 연료탑재량은 8120파운드, 무기탑재량은 9500파운드로서 적은 편이다. 모두 7개의 무기 장착용 파이론이 있다.

▶X-32: 무기탑재량은 14500파운드로서 많은 편이며 연료탑재량은 7600파운드이다. 무기장착용 파이론 2개, 무기격납고 3개가 있다.

▶F-22A: 최신예 미해군 전투기로서 스텔스 기능과 뛰어난 성능을 자랑한다. 무기탑재량은 17000파운드로 많은 편이며 연료탑재량은 25000파운드이다. 모두 3개의 무기격납고가 있다.

▶B-2: 미공군의 최신예 스텔스 폭격기이다. 거대한 기체에 탑재할 수 있는 무기는 120000파운드로 극히 많으며, 연료탑재량은 180000파운드로 가장 많다. 따라서 행동반경이 가장 넓은 기종이다. 전투능력은 전혀 없으며, 무기 격납고 4개가 있다.

X-32

F-22A

B-2

라팔-C

풀다운 메뉴

비행중의 풀다운 메뉴는 다음과 같은 내용들을 포함한다.

(1) PREF: 프레퍼런스 판넬(그래픽, 사운드 조정)
(2) VIEW: 게임중에 펼쳐질 전망을 선택
(3) WINDOW: 디스플레이 지정
(4) CHEAT: 게임의 난이도를 조절하는 항목으로 구성되어 있다.

▶INVULNERABLE: 이 옵션을 선택하면 전투기는 아무런 피해를 입지 않는다.

▶UNLIMITED AMMO: 이 옵션을 선택하면 무제한의 무기를 사용할 수 있다.

▶UNLIMITED FUEL: 이 옵션을 선택하면 연료의 소모가 없다.

▶EASY AIMING: 이 옵션을 선택하면 목표물의 조준이 쉬워진다.

▶NO CRASHES: 이 옵션을 선택하면 착륙시에 충돌사고가 없다.

▶NO SPINS: 이 옵션을 선택하면 급회전시에도 전투기가 균형을 유지한다.

▶PULL EXTRA G: 이 옵션을 선택하면 중력의 영향을 견뎌낼 수 있다.

▶IGNORE WEAPON WEIGHTS: 이 옵션을 선택하면 무기 적재량에 따라 전투기의 운동성이 제한을 받지 않는다.

▶NO SUN WHITEOUT: 이 옵션을 선택하면 태양에 의해 눈이 부신 현상이 없어진다.

▶NO REDOUT OR BLACKOUT: 이 옵션을 선택하면 급상승이나 급강하로 인한 시각의 흐려짐이 일어나지 않는다.

▶IGNORE MIDAIR COLLISIONS: 이 옵션을 선택하면 공중에서 비행기간의 충돌이 일어 나지 않는다.

▶SHOW TARGET INFO: 이 옵션을 선택하면 목표물에 대한 정보가 화면에 표시된다.

▶AIR COMBAT GUNS ONLY: 이 옵션을 선택하면 공중전을 기관포로만 수행하게 된다.

(5) TIME: 시간압축상황

다음은 플레이어가 윙맨에게 교신으로 명령하는 단축키이다.

윙맨명령

(1)ALT-E: 목표물 공격
(2)ALT-W: 목표물과 동급의 모든 물체를 공격
(3)ALT-P: 플레이어를 괴롭히는 적기를 공격
(4)ALT-D: 교전 회피
(5)ALT-B: 항공모함으로 후퇴

전투기의 무장에 대해서

전투기의 전반적인 무장은 아래의 세가지로 나뉜다. 전반적으로 무기는 소련제보다 미국제가 더욱 신뢰성이 있으며 명중율이 높은 것으로 알려져 있다. 따라서 모든 부분에서 미국제 무기를 선택할 것을 강력히 추천하는 바이다. 다음은 추천 무기 리스트이다.

(1) 고정 기관포

모든 전투기는 고정무장으로서 1문의 기관포를 동체에 내장하고 있다. 이는 근거리 공중전에서 미사일이 바닥났을 때나, 지상의 목표물 공격에서 폭탄이나 미사일을 아끼기 위한 목적으로 요긴하게 사용된다. 미군 전투기는 일률적으로 M61 기관포를 탑재하고 있는데, 구경은 20mm이고 발사속도가 매우 빠르다. 소련 전투기는 이보다 대구경인 30mm를 선호하는 경향이 있는데, 이는 20mm보다 파괴력은 강하지만 발사속도가 떨어지며, 무엇보다도 탄환의 크기와 중량으로 인해 탑재발수가 20mm보다 훨씬 적다는 문제점이 있다.

(2) 공대공 미사일

적의 비행기를 공격하는 미사일로서 사정거리별로는 단거리, 중거리, 장거리 미사일이 있다. 또한 유도방식도 다양해서 적외선추적, 반자동 레이다추적, 자동 레이다추적방식 등이 있다. 이 게임에서 플레이어가 사용할 수 있는 공대공 미사일의 성능을 살펴보면 다음과 같다.

▶**AIM-7 SPARROW**: 중거리 반자동 레이다 유도방식으로서 발사후에도 적기를 계속 조준해야 하는 단점이 있다. 레이다를 가동시킨 상태에서 목표물을 지정하여 발사하는 방식으로 명중율은 그리 높지는 않다.

▶**AIM-9M/X SIDEWINDER**: 단거리 영상추적 방식으로서 세계에서 가장 뛰어난 단거리 공대공 미사일이다. 자세한 데이타는 다음과 같다. 레이다를 가동시킨 상태에서 목표물을 지정하여 발사하는 미사일로서 단거리의 명중율은 매우 뛰어나다. 그러나 화력이 비교적 약해서 대형 전투기라면 한발로는 격추시키기 힘들다.

▶**AIM-120 AMRAAM**: 최신형 중거리 공대공 미사일로서 자동 레이다 유도방식이다. 매우 뛰어난 성능을 가지고 있지만, 구식 기종에는 탑재할 수 없다는 단점이 있다. 레이다를 가동시킨 상태에서 목표물을 지정하여 발사하는 미사일로서 명중율은 뛰어나다.

(3) 폭탄 및 대지 공격용 미사일

▶**AGM-65G MAVERICK**: 중거리 영상추적 방식이며, 지상의 에지간한 목표물에 다양하게 사용할 수 있다. 레이다를 켜놓은 상태에서 목표물을 지정하여 발사하며, 명중율 90%의 신뢰성 높은 무기이다. 그러나 탄두가 작아서 지사의 탱그나 차량 등의 목표물에만 유효하며, 대형 목표물에는 역부족이다.

▶**AGM-88 HARM**: 중거리 자체 레이다 추적방식이며, 적의 레이다에서 발사되는 전파를 역으로 추적하여 적의 레이다를 날려버리는 특이한 미사일이다. 따라서 이 미사일은 레이다 시설의 공격에는 더없이 안성마춤이지만, 그 이외의 목표물에 대해서는 효과가 없다. 이 무기를 발사하려면 먼저 레이다를 끄고, M키를 눌러서 레이다 전파탐색기를 가동해야 한다. 일단 레이다 전파를 발산하는 적의 목표물이 지정되면 명중율은 90%이다.

▶**AGM-84A HARPOON**: 장거리 자동 레이다 추적방식이며, 함선공격용 미사일이다. 어떤 종류의 함선에도 사용할 수 있

으며 매우 위력적이다. 그 이외의 지상 목표물에도 효력이 있다. 레이다상의 목표물을 지정하고 발사하는데, 90%의 명중율을 자랑한다.

▶**AGM-84E SLAM**: 장거리 자동 레이다 추적방식이며, 함선이나 지상의 목표물에 다양하게 사용할 수 있다. 레이다상의 목표물을 지정하고 발사하며, 명중율은 90%이다. AGM-65 매버릭으로는 파괴하기 힘든 벙커나 시설 등을 날려버릴 수 있는 위력적인 무기이다.

▶**MK 82**: 자유낙하하는 통상 폭탄으로 500파운드급이다.

▶**MK 84**: 자유낙하하는 통상 폭탄으로서 2000파운드급이다.

▶**GBU-10/27 PAVEWAY**: 통상 폭탄

에 레이저 유도장치를 붙인 것으로서 2000파운드급 폭탄이다. 레이다를 끄고, I키를 눌러서 레이져 탐색기를 가동하여 주변의 목표물을 조준한 후에 투하하면 목표물로 떨어진다. 위력은 막강하지만 비교적 적에게 가까이 근접해야 한다는 점에서 좀 위험부담이 있다.

단축키 및 기능키

이 게임에서 사용하는 단축키와 기능키를 살펴보면 다음과 같다.

1: 출력 0%	2: 출력 25%	3: 출력 50%
4: 출력 75%	5: 출력 100%	6: 애프터버너 가동
7: 출력 5% 감소	8: 출력 5% 증가	F: 플랩
B: 에어 브레이크	G: 랜딩기어	H: 후크(고리)
A: 자동비행	N: HUD의 모드를 변경(항해/전투)	
W: 다음 비행지점으로	D: 피해상황	
U: 아군과 적을 식별	SHIFT-[: HUD를 흐리게 조정	
SHIFT-]: HUD를 진하게 조정	SHIFT-E: 비상탈출	
': 중앙 스크린에서 가장 가까운 목표물을 지정		
T: 다음 목표물을 지정	R: 레이다 가동	
I: 적외선/레이져 검색기 가동(적외선 무기나 레이져 유도폭탄을 사용할 때)		
M: 레이다 전파탐색기 가동(AGM-88 HARM의 발사를 위해)		
+: 전방 확대	-: 전방 축소	,: 레이다 탐색거리 증가
.: 레이다 탐색거리 감소	[: 다음 무기를 선택	]: 이전 무기를 선택
INSERT: 체프 투하(레이다 유도 미사일에 대한 회피)		
DELETE: 플레어 투하(적외선 유도 미사일에 대한 회피)		
TAB: 기관포 발사	SHIFT-J: 외부 연료탱크를 떼어버린다.	
SHIFT-K: 모든 폭탄과 대지 공격용 미사일을 떼어버린다.		
F1: 전방화면	F2: 후방화면	F3: 45도 윗쪽의 전망
F7: 목표물에 대한 상대적 위치	F9: 플레이어 전투기의 통과장면	
F10: 플레이어 전투기 추적화면	백스페이스: 조종석/풀스크린	
SHIFT-4: 목표물 카메라	SHIFT-5: 레이다 자동경고 디스플레이	
SHIFT-6: 비행경로 디스플레이	SHIFT-7: 전투기상태 디스플레이	
SHIFT-8: 무기상태 디스플레이	SHIFT-9: 레이다 디스플레이	
C: 시간압축	CTRL-P: 게임의 일시정지	CTRL-Q: 임무를 중단
CTRL-C: 도스로 나간다	CTRL-S: 사운드를 ON/OFF	
ESC: 비행중 풀다운 메뉴를 본다	Z: 벡터 노즐을 10도 위로(수직이착륙기)	
SHIFT-Z: 벡터 노즐을 완전히 수평으로(수직이착륙기)		
X: 벡터 노즐을 10도 아래로(수직이착륙기)		
SHIFT-X: 벡터 노즐을 완전히 수직으로(수직이착륙기)		

임무수행을 위한 튜토리얼

이 게임에서 임무를 수행하는 절차와 단계를 소개하려고 한다. 물론 모든 임무들을 소개하는 것이 좋겠지만, ATF의 임무는 매우 많기 때문에 이를 모두 소개하기에는 지면이 너무나 협소하다는 문제가 있다. 따라서 한 개의 임무를 시범적으로 분석함으로써 이를 대신하고자 한다. 게임을 진행하는 단계는 다음과 같다.

(1) 게임을 시작하여 새로운 캠페인을 선택하도록 한다. 두개의 전장이 당신을 기다리는데, 여기서는 1998년의 이집트를 선택하도록 한다.

(2) 전장을 선택했으면, 이제 당신의 이름을 입력하고, 콜사인(별명)과 노즈아트(전투기의 기수에 그려넣는 독특한 그림), 테일아트(전투기의 꼬리날개에 그려넣는 독특한 그림) 등을 선택하고, 마음에 드는 당신의 사진을 선택한다.

(3)이제 브리핑 서류가 당신의 눈에 들어올 것이다. 여기서 가장 중요한 것이 임무의 목적(Mission Objective)이다.

(4)임무의 목적: 아군의 오로라 정찰기 한대가 서부 이집트지역을 정찰하던 도중에 고공에서 엔진고장을 일으켰다. 반란군의 기지에서 미라지 2000 전투기들이 발진하여 오로라를 요격하려 한다. 발루자(Baluza) 공군기

▲전장을 선택한다

▲이름과 콜사인 입력

◀브리핑

지에서 출격하여 오로라를 호위하여 무사히 아군기지에 착륙시켜야 한다. 도중에 오로라를 공격하려는 적 항공기들을 모두 파괴하고 오로라를 지켜야 한다.

비행경로 확인

(5) 이제 비행경로를 확인하고 OK에 클릭하면, 항공기 선택화면이 나온다. 이번 임무는 적 전투기들의 공격을 막아내는 것이므로 전투기를 선택해야 한다. 공중전이 주목적이므로 F-22A를 선택한다.

항공기 선택 화면

(6) 기종을 선택하면 무장을 선택해야 하는데, 공중전용 무기를 선택해야 하므로 공대공 무기를 선택하도록 한다. 중거리와 단거리 미사일을 적절하게 혼합하여 탑재하는 것이 다양한 공중전 상황에 적응할 수 있는 비결이므로 AIM-120 암람 4발, AIM-9X 사이드와인더 4발을 장착하도록 한다.

무기선택 화면

(7) 이제 이륙이다. 숫자 6을 눌러서 애프터버너를 가동시키고 F를 눌러 플랩을 내린 상태에서 기수를 살짝 들어올리면 이륙한다. 일단 이륙했으면 G키를 눌러서 바퀴를 안으로 접어넣고, F키를 눌러서 플랩을 접도록 한다. 일단 안정적으로 이륙했다면 A키를 눌러서 자동비행을 선택하고, R키를 눌러서 레이다를 가동하도록 한다. 레이다를 가동한 후에는 레이다의 탐색범위를 적절하게 조정하는 것을 잊지 말 것.

이륙한다

(8) 레이다상에서 물체들이 나타나면 T키를 눌러서 각각의 물체들을 확인할 것. 이번 목표물은 오로라이다. 오로라가 레이다에 목표물로 잡히면 Misson Objective라는 어구가 목표물 추적화면에 나타난다. 이번 임무는 오로라를 보호하는 것이니 이를 호위해야 하지만, 목표물을 파괴하는 다른 임무에서는 Mission Objective라고 표시되는 목표물은 모두 파괴해야 한다.

적기 마리지 2000

적기 F-5

(9) 오로라 주변에서 맴도는 모든 적 전투기들을 파괴해야 하는데, 적기가 오로라에게 미사일을 발사하기 전에 이들을 격추시켜야 하므로 일단 A키를 눌러서 자동비행을 해제하고 숫자 5를 눌러서 출력을 100%로 올리고 적기에게 달려든다. 또한 여러 대의 적기는 적기를 목표물로 잡은 후에 Alt-W키를 눌러서 윙맨에게 주변의 적기를 공격할 것을 명령하면 임무수행이 좀 더 수월하다.

(10) 적기를 T키로 잡은다음, 「J」키를 눌러서 알맞는 무기를 선택한다. 여기서는 AIM-120을 선택하도록 한다. O키를 눌러서 무기 격납고의 문을 연다음(허드에 BAY라는 글자가 나타남) 적기가 표시되는 사각형을 허드(전방의 투명계기판)의 중앙에 맞추도록 한다. 소리가 나면서 IN RNG라는 마크가 나타나면 사정권 내에 적기가 들어왔다는 의미이고, 옆의 %마크가 70-80이상의 수치로 올라갈 때까지 기다린다. 수치가 서서히 올라가기 시작하면 적기들에게 가까와진다는 의미이니 숫자 3을 눌러서 출력을 50%로 줄인다.(근접 공중전에서의 기동성 확보를 위한 방편임) 또한 RWR 화면을 가동시켜 주변의 상황을 관찰하는 것도 중요하며, J키를 눌러서 레이다 교란장치를 가동시키는 것도 좋다.

(11) 이제 확률이 충분한 수치로 올라갔다면 미사일을 한발 발사한다. 단, 적기도 당신을 향해 미사일을 발사할 수 있다. 이러한 경우에는 경고음이 들리면서 RWR에 I나 R이 반짝이게 된다. I가 반짝일 때는 적외선 유도 미사일이 당신을 노리고 있다는 경고이므로 Delete키를 눌러서 플레어를 투하한다. R이 반짝일 때는 레이다 유도 미사일이 당신을 노리고 있다는 경고이므로 Insert키를 눌러서 채프를 투하한다.(단, 채프와 플레어는 각각 50개가 있으므로 함부로 낭비해선 안된다)

(12) 이제 당신의 공격에 살아남은 다른 적기가 당신을 향해 돌진해온다. 이제는 거리가 너무 좁으므로 다시 「J」키를 눌러서 무장을 단거리 공대공 미사일인 AIM-9X로 변경하고 같은 요령으로 미사일을 발사한다. 만약 미사일을 발사할 수 없을 정도로 가깝다면 당신은 이제 근접 공중전을 준비해야 할 것이다. 속도는 300-400노트를 유지하여 기동성을 유지하도록 하고, 목표물 화면을 주시하기 바란다. 목표물 화면에서 적기의 방향이 나와있는데, 당신의 눈앞에 적기를 보기 위해서는 적기를 12:00시 방향에 묶어놓아야 한다. 이리저리 기동하면서 당신의 뒤를 잡으려는

오로라 정찰기

적기를 회피하면서 적기를 눈앞에 잡았다면 AIM-9X를 발사하거나 기관포를 이용하여 접전을 벌인다. 만약 목표물 화면에서 적기가 6:00시 방향에 있다면 십중팔구 당신은 격추될 것이므로, 캐리어를 시작하기 전에 연습임무를 통해 전투기 조종훈련을 충실히 해두는 것도 좋을 것이다.

(13) 이제 적기들을 격추시켰다면 오로라를 찾아본다. 오로라가 비행장에 내려앉으면 Mission Accomplished라는

⬆임무를 마치고 착륙

메세지가 허드 하단에 나오고 임무는 성공하게 된다. 그러나 아직은 주의할 것. 당신의 전투기가 무사히 기지에 착륙해야만 임무가 완전히 성공하기 때문이다. 다시 A키를 눌러 자동비행으로 하고, 항해 윈도우를 열어 목표지점을 확인한 다음 Go Home에 해당하는 비

⬆결과확인

⬆조종사의 기록을 본다

행경로가 지정될 때까지 W키를 누른다. 당신의 전투기가 큰 손상을 입지 않았다면 자동비행모드에서 착륙까지 가능할 것이다. 만약 전투기가 추락하는 위기에서 비상탈출을 한다면 임무는 무조건 실패로 귀결된다. 일단 착륙이 끝났으면 Ctrl-Q를 눌러서 임무를 끝내고, 항공기 정비화면이 나오면 손상을 나타내는 수치에 클릭하여 항공기를 수리한다. 한번에 수리할 수 있는 손해는 40% 정도이며, 그 이상의 손상을 복구하는데 더 많은 시간을 요구한다. 따라서 손상이 심한 항공기는 다음 임무에서 곧바로 출격할 수는 없게 된다.

(14) 최종적으로 임무에 대한 결과를 보여주는 서류가 당신 눈앞에 펼쳐진다. 이를 보고 결과란에 Success라는 말을 확인하면 하나의 임무가 성공한 것이다.✣

웬 아파치 롱보우?(예고편)

초보자를 위한 팁

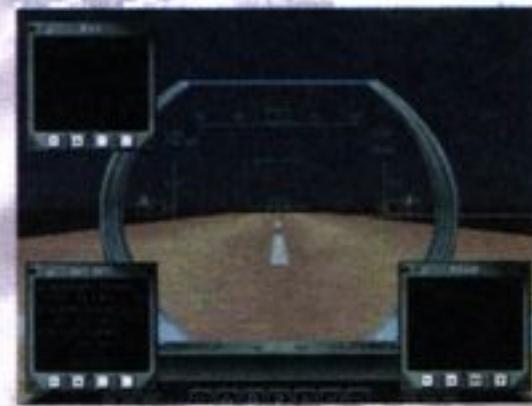
이 게임은 상당히 난이도가 높고 복잡한 게임이다. 익혀야 할 기능키와 단축키의 갯수도 많으며 읽어내야 할 계기판과 디스플레이도 무시못할 수준이다. 하지만 현대 비행시뮬에 심취한 유저라면 이런 고행을 기꺼이 감내할 것이다. 이제 초보자를 위한 몇가지 힌트를 제시해 보자면 다음과 같다.

▷각각의 기종의 특성을 파악하고 임무에 임해야 하는 것이 임무성공의 첫번째 열쇠이다. 또한 임무의 특성을 고려하여 무기도 골라실어야 한다.

▷무기를 탑재할 때에는 아무곳에 아무 무기나 다 탑재할 수 있기는 하지만 무기 격납실의 공간은 한정되어 있다. 따라서 부피가 작고 가벼운 무기는 많이 실을 수 있지만 부피가 크고 무거운 무기는 조금 밖에 적재하지 못한다.(무기를 적재할 때 무기옆에 나와있는 lbs가 무게를 표시하는 단위로서 이를 참조하면 될 것이다)

⬆허드(투명계기판)

▷만약 위에서 언급된 까다로운 무기탑재규칙이 귀찮게 느껴지면 임무를 시작하기 전에 비행기 무장화면에서 Cheat 메뉴를 실행시켜서 자유자재로 무기의 탑재가 가능하도록 할 것.

▷무기를 아껴서 사용하라. 그것이 힘들다면 비행중에 Esc를 누르고 Cheat메뉴에서 Unlimitted Ammo를 선택할 것.

▷애프터버너를 함부로 사용하지 말것. 애프터버너는 순간적인 속도상승에 도움이 되지만 많은 연료를 소모하며 장시간 애프터버너로 비행하여 너무 높은 속도에 진입하면 기체에 손상이 올 수도 있으며 때에 따라서는 기체가 폭발할 수도 있다. 애프터버너는 주로 이륙이나 급상승 등의 경우에만 일시적으로 사용하도록 할 것.

▷게임을 진행하면서 각 임무마다 브리핑을 필히 살펴보아야 하며, 각 임무에 적합한 기종이 무엇인지 알고 있어야 한다. 즉 유저는 각 기종의 특성에 대해서 어느 정도는 숙지하고 있어야 하며, 병기의 특성에 대해서도 어느 정도 숙지하고 있어야 한다. 그래야만이 임무에 알맞는 기종을 선택하고 알맞는 병기를 탑재하여 임무를 원활히 수행할 수 있는 것이다. 일례로 적의 항공기들을 요격하는 임무에 F-117A를 몰고 나간다면 이는 매우 후회스러운 선택이 될 것이다.

▷계기판에서 4개의 디스플레이를 열 수 있는데 이는 4번, 5번, 6번, 9번을 여는 것이 좋다. 4번은 목표물 표시화면이며 5번은 RWR 디스플레이로서 주위의 360도 상황을 알려주는 장치이고 6번은 비행정보로서 비행 경로를 확인할 때 유용하며 9번은 레이다 디스플레이로서 전방의 상황을 파악하는데 꼭 필요하다. 각 디스플레이는 Shift키를 누른 상태에서 해당 숫자를 누르면 가동시키거나 없앨 수 있다.

괴도 Q

장르	파노라마 게임
제작사	아스키
유통사	쌍용
시스템 요구사항	486이상/램 4메가 이상/마우스 필수
발매일	발매중
가격	38,500원
문의처	쌍용(02-270-8438)

프롤로그

최근에 복잡한 스타일의 수많은 게임이 쏟아져 나오고 있다. 어떤 게임은 실제 영화와 흡사할 정도의 화려한 그래픽과 동영상을 등에 엎고서 발매되기도 한다. 하지만 이러한 게임들을 클리어하기까지 게이머에게 너무나 많은 능력을 요구하고 있다. 단지 게임을 풀어가는 감각 뿐만 아니라 영어 리딩 실력은 기본이며, 때로는 네이티브 스피커를 방불케 할 정도의 리스닝 실력을 요하고 있다. 아마도 게임 하나를 제대로 진행하기 위해서 게이머는 사전에 영어 공부를 해두어야 할 지경에까지 이르렀다.

이러한 추세로 나간다면, 게임 본래의 취지를 잃고서 많은 게이머들이 컴퓨터 게임에서 흥미를 잃는 현상까지 발생할 지 모른다. 하지만 이번에 일본의 유명한 아스키 사에서 발매한 괴도 Q 는 별로 복잡하지 않은 인터페이스 상에서 게이머의 머리를 마음껏 이용하여 가볍게 즐길 수 있는 게임이다. 게임의 전체적인 스타일은 심시티와 비슷하다. 하나의 시나리오가 열리면서 그 도시에 대한 지도가 화면에 펼쳐진다. 심시티에서는 도시를 세우고 재난에 대비하였다. 하지만 이 게임에서는 도적이 날뛰는 도시 안에서 게이머는 명탐정이 되어 그 도적을 잡아들여야 한다.

특히 도적들의 우두머리인 괴도 Q가 탈출하지 않도록 곳곳에 형사와 순찰대들을 급파하여 그의 탈출 루트를 찾아내야 한다. 또한 단순히 괴도 Q를 잡아들이는 것에만 신경 써야 할 것이 아니라, 여러 교통 수단의 운행 형태, 주민들의 제보 같은 외적 상황에까지 신경을 써야 한다. 아마도 게임을 할 때에, 이미 게이머의 두뇌 속은 여러 갈래로 쪼개져서 윈도우즈의 어플리케이션 같이 다중적인 역할을 하고 있을 것이다.

인물소개

본 게임은 일종의 탐정 놀이와 비슷한 스타일로 진행되기 때문에, 많은 형사들과의 상호 연계 체계가 게임 흐름에 중요한 영향을 끼치게 된다. 따라서 각 인물들의 특징을 잘 염두해 두어 괴도 Q가 포위망을 빠져나가지 못하도록 해야 한다.

형사반

(1) 김태석 본부장

괴도 Q의 범행 후에 경관 부대의 지휘를 맡고 있다. 그는 직접 수사에 참여하지는 않지만, 뒷전에서 여러 가지 명령을 내리며 지휘를 한다. 간간이 나오는 그의 잔소리는 오히려 대원들의 사기를 떨어뜨리기도 하지만, 그는 명 수사관임에는 틀림이 없다. 만약 괴도 Q가 포위망을 빠져나가 잠적하면 그의 대단히 화난 모습을 볼 수 있을 것이다.

(2) 김정근

그는 엔지니어 출신으로서 모든 기계 조작이나 수리 등에 능통한 형사이다. 그는 한때에 일본 경시청 특수 공작 부원으로 일했던 경력이 있었는데, 그의 꼼꼼한 성격을 바탕으로 수사대에 많은 도움을 준다. 특히 그가 제작한 것으로 알려진 이동 수사 장치는 범인을 레이더망으로 포착하여서 그의 추적에 큰 도움을 준다. 아마도 그의 장비를 중심으로 수사를 펼치는 것이 괴

① 벽보
② 김태석 본부장의 호통

도 Q를 잡는데 결정적인 영향을 끼칠 것이다.

(3) 박선

여자 형사로서 겉으로 보면 순진한 여자로 생각하기 쉽지만 그것은 큰 오산이다. 남자 형사 이상으로 활동력이 왕성하며, 특히 그녀의 무도는 범인들에게 큰 위압감이 된다.

(4) 박영수

소년 시절부터 경찰 도장에 입성하여 검도 6단의 실력을 지닌 그는 냉철한 성격을 가지고 있다. 특히 경찰서 내에서도 그의 차분한 성격과 무용담으로 많은 사람들의 신의를 받고 있다. 그는 나이가 많아서 체력이 많이 떨어져 젊은 형사들만큼 큰 활약을 기대하기는 힘들지만, 그의 풍부한 경험과 노련미는 젊은 형사들을 리드하기에 충분하다.

(5) 서광남

그의 모습은 언뜻 보면, 엘비스 프레슬리를 연상케 할 정도로 미남자이다. 또한 공수도 4단의 실력을 가지고 있는 그는 체력적으로 많은 형사들 가운데 단연 수위이다. 그만큼 그는 혈기 왕성하고 활발하여 여러 장소를 돌아다니며 괴도 Q를 추적하기에 충분하다.

(6) 양성용

프랑스 소르본 대학을 수석으로 졸업한 그는 3개 국어에 능통하다. 그리고 경시청장이 되고자 하는 꿈을 갖고 경찰에 발을 들여놓은 그는 뛰어난 두뇌를 가지고 있다. 그의 명석한 두뇌는 괴도Q나 부하를 잡을 수 있는 단서를 많이 찾아낸다. 하지만 그의 명석한 두뇌에 비해 체력이 약하여 오랜 수사를 하지 못한다는 단점이 있다.

(7) 어원일

그는 경찰에 들어온지 20여년이 넘는 베테랑 형사이다. 그의 화려한 경력에 비추어 그는 왕성한 활동력을 가지고 후배들을 지도하면서 솔선수범한다. 하지만 3개월 전에 일어났던 괴도 Q 사건이 이번에 재발하면서 그가 잡지 못했던 괴도 Q를 이번 기회에 기필코 잡겠다는 자세로 이번 수사에 참여하게 되었다.

(8) 안한모

30세의 나이에 든 형사로서 정의감이 강한 성격을 지니고 있다. 그는 대체로 실수를 하지 않는 완벽 주의자로서 어떤 일에 투입되더라도 무난하게 일을 처리하는 것이 장점이다. 그는 대체로 정밀한 수사 임무보다는 범인을 추적하거나 탐문 수사 등을 벌일 때 이용하는 것이 좋을 것이다.

(9) 경찰대

이들은 형사들을 지원하는 경찰들로서 주로 경찰차를 타고 이동한다. 간혹 그들이 이동하다가 괴도 Q의 부하들을 잡을 때가 있지만, 주로 도시를 빠져나가는 검문소등에서 순찰을 돌면서 괴도 Q가 도망치지 못하도록 하는 경비대 역할을 주로 한다.

범인 일당들

(1) 괴도 Q

모든 것이 비밀로 감추어진 그는 게임중 잡혔을 때에도 그의 얼굴을 드러내지 않는다. 그는 전 도시를 공포로 몰아 놓는 금세기 최대의 도적이다. 그가 주로 노리는 곳은 미술품, 박물관인데 그 안에 소장되어 있는 고가품을 훔쳐 달아난다. 그는 보통 4명의 부하들을 그의 옆에 데리고 다니는데, 일단 도망칠 때에는 그의 부하들과 서로 떨어져 단독으로 도주를 한다. 그는 항상 범행하기 전이나 도주하기 직전에 경찰 본부에 전화를 걸어 경찰들의 약을 올리곤 하는데, 그를 잠시라도 방치해 둔다면 어느새 그는 이 도시에서 영원히 도망쳐 버리고 말 것이다.

(2) 괴도 Q의 부하들

괴도 Q가 범행을 저지를 때 항상 옆을 지키는 그들은 주로 자신의 두목인 괴도 Q가 안전하게 포위망을 빠져나가도록 도와주는 역할을 한다. 따라서 주민들의 제보가 들어와도 그것이 괴도 Q인지 부하인지 헛갈릴 때가 많다.그들의 혼선 작전에 속지 않도록 해야 하며, 그들이 체포되면 그들을취조하여 괴도 Q가 숨어있는 아지트를 알아내야 할 것이다.

각종 인터페이스 조작

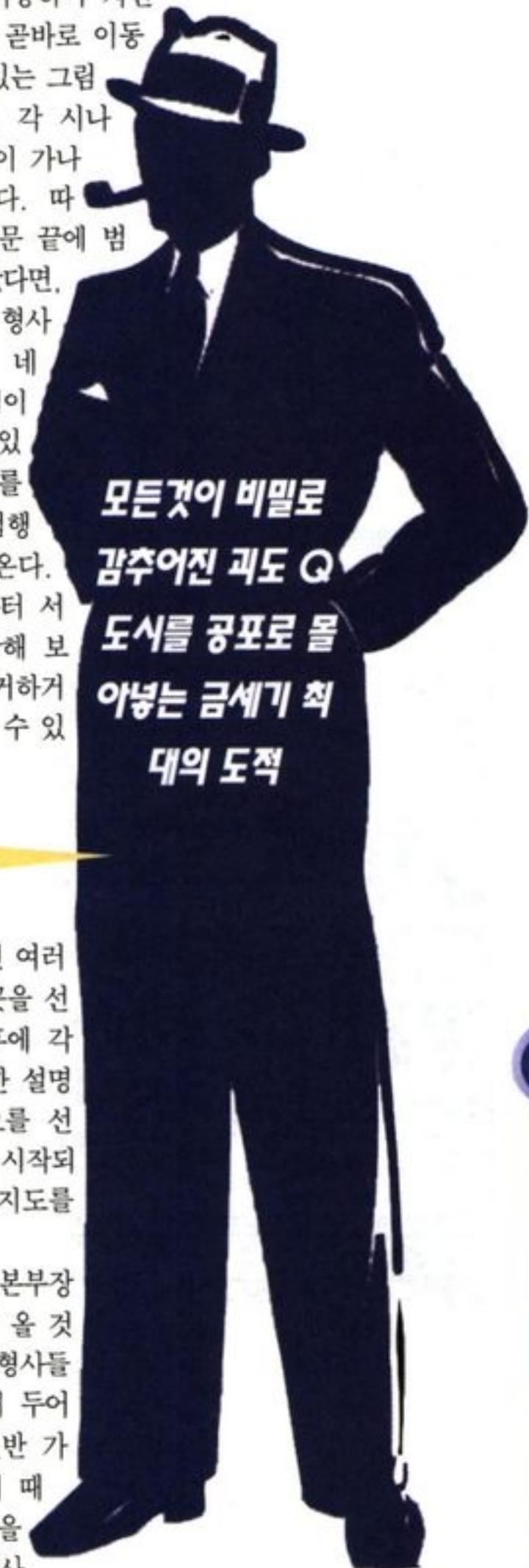
우선 게임 중 메인 메뉴라고 하면, 작은 윈도우 안에 들어오는 조그마한 메뉴판이라고 하겠다. 이 메뉴판을 본 게임에서는 탁상판이라고 부르는데, 그 메뉴를 통해서 모든 지령을 내릴 수 있다. 우선 메뉴판 가장 왼쪽에 보면 경찰 마크 그림이 있다. 그 메뉴에다가 마우스를 클릭하면 경찰 본부로 가게 된다.

그리고 그 옆에 보면 지도를 축소해 놓은 그림이 있다. 여기에 마우스를 클릭하면, 전체 지도가 조그마한 창안에 나타난다. 그것을 이용하여 자신이 가고자 하는 곳으로 곧바로 이동할 수 있다. 세번째에 있는 그림에 마우스를 클릭하면, 각 시나리오마다 있는 모든 동이 가나다순으로 표기되어 있다. 따라서 주민의 제보나 탐문 끝에 범인의 도주 루트를 찾았다면, 해당 동으로 이동하여 형사를 급파하도록 하자. 네번째로 괴도 Q의 그림이 그려져 있는 메뉴가 있다. 이곳에다가 마우스를 클릭하면 괴도 Q가 범행한 장소가 지도에 나온다. 범행 초기에 이 지역부터 서서히 탐문 수사를 시작해 보면, 그의 부하들을 검거하거나 많은 정보들을 얻을 수 있을 것이다.

모든것이 비밀로 감추어진 괴도 Q 도시를 공포로 몰아넣는 금세기 최대의 도적

게임의 진행

일단 게임이 시작되면 여러 개의 시나리오 중 한 곳을 선택할 수 있다. 잠시 후에 각 시나리오에 대한 자세한 설명을 하겠지만, 시나리오를 선택하면 곧바로 게임이 시작되게 된다. 우선 거리 지도를 자세히 살펴보자.

그런 다음에 김태석 본부장의 말이 무전으로 들려 올 것이다. 이제 게이머는 형사들을 여러 장소에 배치해 두어야 한다. 괴도 Q는 일반 가정집 등을 노리지 않기 때문에 박물관 같은 곳을 중심으로 2인 1조로 형사

들을 배치해 두자. 형사들을 2인 1조로 배치해 두는 이유는 괴도 Q나 그의 부하들이 때로는 형사들을 감금시키거나 형사들을 폭행할 수 있기 때문이다. 만약 형사가 폭행 당할 경우 몇 시간 동안 활동을 거의 못하고 쉬기만 해야 하므로 인력 손실이 대단히 크다.

아마 형사들을 배치해 두면 잠시 후에 괴도 Q가 예고를 할 것이다. '형사 여러분! 이제 저는 약속한 범행을 시작하겠습니다. 끝까지 잡아 보세요. 하하하...' 이제 범행이 예고되었으면 김정근 형사가 가지고 있는 범인 추적 발신기의 작동이 된다. 이 발신기를 이용하여 괴도 Q의 위치를 추적해야 하는데, 만약 이 탐지기가 작동되지 않을 경우 사실상 추적이 불가능할 수 있으므로 김정근 형사 옆에는 무술에 능한 형사를 항시 대동해야 한다.

그리고 이 발신기의 수명은 120시간밖에 되지 않으므로 수사가 시작된 지 5일 안에 괴도 Q를 잡아야만 한다. 따라서 5일을 넘지 않게 시간을 끌지 않고 범인을 잡아야 한다.

여하튼 괴도 Q가 예고를 했으면, 잠시 후에 괴도 Q가 범행을 저질렀다는 소식이 들려 온다. 분명 여러 형사들을 박물관이나 주요 고가품들이 위치한 곳에 배치시켰음에도 불구하고 그는 대단한 도적임에 분명하다.

이제 부터 여러 형사들의 추적은 본격적으로 시작된다. 우선 본부로부터 경찰대를 이동시키자. 경찰대가 움직이는 시간이 있으므로 경찰대를 2대씩 이 도시를 빠져나갈 수 있는 출구에 배치해야 한다. 만약 경찰대를 1대밖에 배치하지 않을 경우 괴도 Q가 검문소를 파괴하고 탈출할 수 있으므로 반드시 2대씩 배치해야 한다.

출구에 경찰대를 배치하였으면, 이제 부터 형사들의 수사를 본격적으로 시작한다. 우선 본부에 들려 오는 주민들의 제보 소식에도 귀를 기울이면서 범인들을 좇도록 하자. 그리고 형사들의 능력에 따라 탐문 수사나 괴도 Q의 부하들을 검거하여 심문할 수 있다. 이러한 식으로 괴도 Q가 움직이는 루트를 알아내어 형사들을 배치하면서 막다른 골목에 몰아넣으면 괴도 Q를 체포하여 시나리오를 마칠 수 있다.

각 시나리오 공략법

1. 괴도 Q, M촌에 나타나다.

가장 난이도가 쉬운 시나리오로서 개발 예정 중인 도시 부지에서 펼쳐진다. 도로 교통망 등이 복잡하지 않고, 출구가 1개뿐이어서 일단 경찰대를 2개조씩 출구에 보내면 된다. 그리고 남는 순찰차를 이용하여 각 주요 통로에 배치하도록 하자.

그리고 이 지역에서 가장 바른 교통수단은 바로 지하철인데, 지하철이 끊기는 시간대에는 괴도 Q가 먼거리까지 이동하지 못한다. 이 시간대에는 단지 도보로밖에 이동이 불가능하므로 괴도 Q의 움직임을 사전에 차단할 수 있을 것이다.

▲M촌에 나타나다 시나리오 화면

▲I열도의 도주극 시나리오 화면

M촌에 있는 동은 용천동, 수문동, 개나리동, 사리본동, 중앙꽃 동네이다.각 동의 이름은 게임을 많이 할수록 자동적으로 외워질 것인데, 주로 남쪽에 있는 동네에 괴도 Q의 출현 빈도가 높다. 이러한 동에는 각각 몇 가로 나뉘어져 있기 때문에, 한 동이라도 그 행정 범위가 대단히 넓은 곳이 있다. 만약 동을 제대로 외우지 못할 경우라도 컴퓨터 상의 인터페이스를 이용하여 간단히 마우스 커서 키만으로도(가나다 순) 동을 찾을 수 있으므로 크게 걱정할 필요가 없다. 참고적으로 이러한 동명은 주민 제보 시에 가장 필요하게 되므로 전반적인 행정 범위 정도는 꼭 알아두도록 하자.

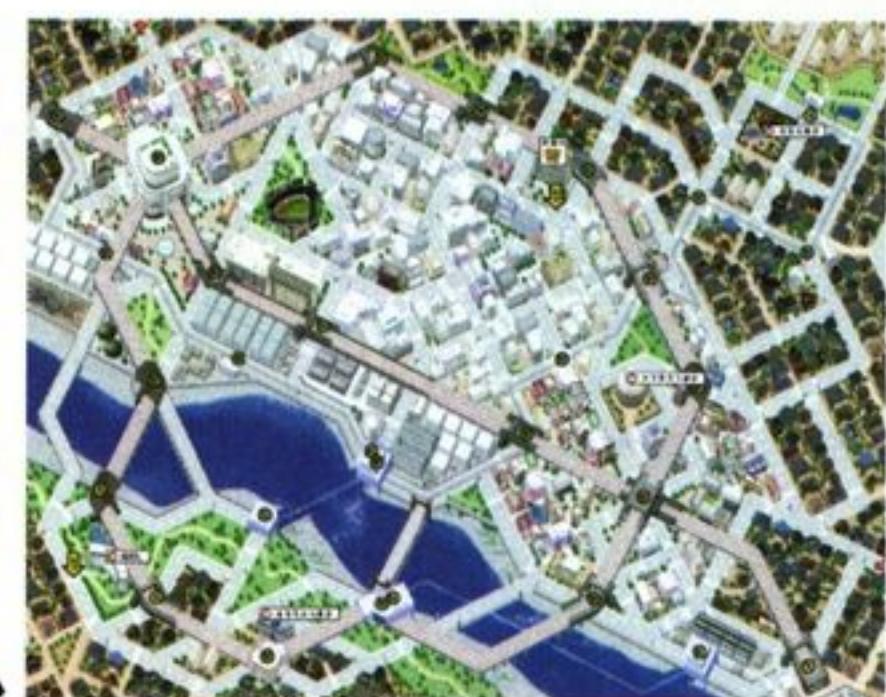
그리고 M촌에서 괴도 Q가 노릴만한 장소는 호텔과 무기 박물관, 민예자료관, 설산 박물관 등이다. 이 중에서는 호텔보다는 박물관에서 범행이 발생할 소지가 높으므로 박물관 주위에는 꼭 형사대를 배치하도록 하자.

그리고 M촌에서는 범인이 숨박꼭질할 만한 아지트가 별로 없다. 따라서 단지 범인이 도주하는 루트만 파악하더라도 여러 형사들의 협공 작전만으로 검거할 수 있으므로 탐문 수사와 시민들의 제보로 범인을 추적하도록 하자.

그리고 한 가지 테크닉을 말하자면, 남쪽 지역에 보면 새로 도시를 관통하는 터널을 뚫어 놓은 곳이 있다. 이 지역에는 박물관도 한 군데가 있는데, 괴도 Q가 빈번히 출현하는 곳이다.. 그런데 이 지역의 도로는 여러 갈래에서 갈리는 길이 많다. 이 점을 이용하여 각 교차로 지점에 형사대를 대기시켜 두었다가 범인이 도주할 때 한꺼번에 달려들어 포위망을 좁혀 들어가면 의외로 손쉽게 괴도 Q를 검거할 수 있을 것이다.

2. I 열도의 도주극

I 열도는 남해안에 위치한 작은 섬으로서 최근에 육지와 교통로가 개설된곳이다. 하지만 육로가 개설되었으나 예전의 항구도 그대로 이용되고 있다. 무엇보다 작은 섬간에 도로가 연결되어 있으므로 괴도 Q가 작은 섬들 안에 들어올 경우에는 섬 밖으로 빠져나가는 육로만 봉쇄하여도 괴도 Q를 검거하는데 결정적인 도움을 얻을 수 있을 것이다.

우선 I 열도에 있는 동들을 살펴보

I열도의 전체 지도▶

면, 명성동 1가~20가, 하루방 1가~22가, 주선동 1가~3가, 상목동 1가~26가, 전일동 1가~33가가 있다. 그리고 이러한 동들의 곳곳에서는 역사 자료실과 국보 박물관, 해양 수족관이 있다. 그 중에서 국보 박물관에는 여러 중요한 고가품들이 소장되어 있기 때문에, 괴도 Q의 주요 범행 장소이다. 그리고 이 지역이 섬인 만큼 해양 수족관에도 괴도 Q가 범행을 저지를 가능성이 있으므로 이 곳 또한 경계를 늦추지 말아야 한다. 그리고 I 열도에는 출구가 2곳이 있는데, 배정되는 순찰차는 모두 7대뿐이다. 여기서 출구 한 곳당 2대의 순찰차를 배정하면 4개를 사용하게 되고, 3개를 본부에 대기하게 된다. 하지만 순찰차는 480분마다 교대를 해주어야 하기 때문에, 나중에 교대를 할 때에는 1대밖에 배정될 수밖에 없다. 하지만 괴도 Q는 이 지역을 꿰뚫는 지능을 가지고 있다. 그러므로 1대밖에 없는 출구를 통해 탈출을 시도할 공산이 크다. 이러할 때에는 무술이 능한 형사 한 명을 잠깐이나마 긴급히 출구에 배정시켜서 괴도 Q의 탈출을 막아야 한다.

I 열도에서는 각 다리를 봉쇄하

그리고 테크닉을 말하자면, 우선 I 열도의 북쪽 섬을 자세히 보자. 그러면 이곳이 단지 육로로만 연결되어 있다는 사실을 알 수 있다. 말하자면 예전에 쓰이던 항구가 폐쇄되고서 개발이 된 이후에는 도로로만 섬을 빠져나갈 수 있다. 따라서 괴도 Q의 도주 루트가 이 부근을 지나고 있다면 사전에 이쪽 섬으로 괴도 Q를 유인하는 작전을 써 보자. 우선 다른 길로 빠져나가지 못하도록 형사들을 곳곳에 배치하면 괴도 Q는 할 수 없이 섬 안으로 들어서게 된다. 그 다음에 부근에 배치된 형사대들을 섬으로 통하는 길목에 2인 1조로 배치하면 괴도 Q를 잡을 수 있다. 이 때에는 탐지기를 지니고 있는 김정근 형사를 후방에 배치시킨 다음에 그를 서서히 앞으로 접근시키면 괴도 Q의 움직임을 정밀히 추적하면서 검거할 수 있을 것이다.

3.D동의 공방전

D동의 공방전 시나리오 화면

이 지역은 신도시로서 많은 사람들이 상주해 있다. 무엇보다 인구 밀집 지역이기 때문에, 지금까지의 시나리오보다 교통의 흐름이 복잡하고 많은 건물이 들어서 있다. 그리고 지역 특성상 신도시이므로 여러 교통 수단이 잘 발달되어 있어서, 괴도 Q가 마음먹기에 따라 다양한 지역으로 두문불출할 수 있다는 것에 유의해야 한다. 우선 이 지역에 있는 동을 살펴보면 청룡동 1가~14가, 현무동 1가~11가, 주작동 1가~20가, 사군중앙동 1가~22가, 백호동 1가~20까지가 있다.

해안 지역에서의 선박은 주요 교통 수단이다

그리고 각 동 주변에는 호텔과 3곳의 박물관이 있다. 그리고 출구는 하나이기 때문에, 출구를 봉쇄하기가 다른 지역보다 쉽다. 따라서 시나리오가 시작되자마자 순찰대를 급파하여 출구를 봉쇄한 다음에 교대 시간만 정확히 맞춰 주면 된다. 하지만 이러한 외적 요건이 쉬워 보일지 모르지만, 가장 중요한 점은 괴도 Q의 정확한 위치를 포착하기 힘들다는 점이다. 무엇보다 김정근 형사의 탐지기가 가장 정확하기를 때문에, 그 탐지기의 가시거리를 벗어난다면 괴도 Q는 수사망에서 없어지고 만다. 그런데 다른 시나리오의 경우에는 교통 수단이 잘 발달되어 있지 않기 때문에, 도보나 차량으로도 괴도 Q의 흔적을 쫓기가 쉬웠다. 하지만 이 D동에서는 전체가 지하철로 연결되어 있어서, 열심히 추적하다가도 괴도 Q가 지하철을 탄 순간 이미 수사망에서 벗어나 버리는 경우가 허다하다. 따라서 김정근 형사의 탐지기만 의존할 것이 아니라, 주요 지하철 역부근에 형사대를 급파하여 괴도 Q가 수사망을 피해 빠져나가지 않도록 해야 한다. 그리고 남는 순찰 인력도 지하철이나 지하 통로로 연결되는 도로 곳곳에 이동 검문소를 설치하여 괴도 Q를 잡는데 총력을 기울이자.

밤이 되면 지하철 운행이 종료된다

4. H구 델타지대

게이머는 여태까지 중급 정도의 시나리오를 계속적으로 진행해 왔다. 하지만 이번 미션부터는 좀더 난이도 있는 시나리오로서 여태까지 연습해 왔던 추리 능력을 마음껏 발휘할 수 있다. 우선 이 H구 델타 지대라는 곳은 신흥 공업 단지이다. 따라서 많은 공장들이 위치해 있고 물류나 인력 이동이 빈번한 곳이다. 특히 이러한 공업 단지에는 무엇보다 물자나 제품들을 수송하기 위해 여러 교통 수단이 발달되어 있다. 이 발달된 교통 수단은 수사대를 급파하기에 좋겠지만, 무엇보

H구 델타지대 시나리오 화면

다 먼저 생각해야 할 점은 괴도 Q의 탈출 통로가 많아졌다는 사실이다. 특히 각종 교통 수단 외에도 항만 시설이 발달되어 있어서 이제는 형사들이 항구에까지 순찰을 돌아야 할 지경이니 여간 복잡한 것이 아니다. 우선 이 지역은 백자동 1가~10가, 서광동 1가~19가, 오솔동 1가~26가, 소금동 1가~27가, 중금동 1가~24가, 대듬동 1가~18가, 한솔동 1가~13가가 위치해 있다. 무엇보다 동의 숫자가 다른 시나리오보다 한층더 많아졌기 때문에, 주민들의 제보에 민첩하게 움직이기 매우 힘들다. 여기에 호텔과 3곳의 박물관이 위치해 있다.

이곳은 전형적인 임해 공단 지역으로서 항구가 잘 발달되어 있다. 따라서 괴도 Q는 이점을 포착하여 항구 쪽으로 탈출 루트를 잡을 확률이 높아진다. 하지만 그가 배를 이용해서 탈출하기 위해서는 정기 운항선을 타야 한다. 그 배는 새벽 4시에서 저녁 6시까지 운행하는데, 그 시간 동안 항구를 집중 감시하면 된다. 그리고 그 외의 시간에는 전철이나 배가 모두 끊기게 되므로 괴도 Q의 대략적인 위치만 파악한다면, 범인 검거가 의외로 쉬울 수 있다.

▲대도시 S의 최대 작전 시나리오 화면

하지만 이러한 형사들의 노력에도 괴도 Q는 한 차원 높은 잔꾀를 발휘한다. 바로 그가 가지고 있는 기구를 타고 도주를 하는데, 기구 역시도 이 착륙 장소가 필요하다. 따라서 미리 형사들을 시켜서 그의 부하들을 심문하여 아지트를 찾아내면 기구를 타고 탈출하는 괴도 Q를 미리 잡을 수 있을 것이다.

5. 대도시 S의 최대 작전

최고급 난이도로서 여태까지의 시나리오들을 복합한 최종 시나리오이다. 대도시 S는 한국의 중심 도시로서 최근 근방에 신 공항이 건설되기 시작한 국제적인 도시이다. 이 도시에는 모든 육상 교통 수단이 있으며, 교통 또한 매우 혼잡하다. 또한 많은 인구가 유동적으로 움직여 정확한 제보를 받기가 매우 힘들다. 그렇다고 해서 탐지기를 의존해서 찾기에는 너무나 범위가 광범위하기 때문에, 시나리오에 들어서기 전에 치밀한 작전이 필요하다.

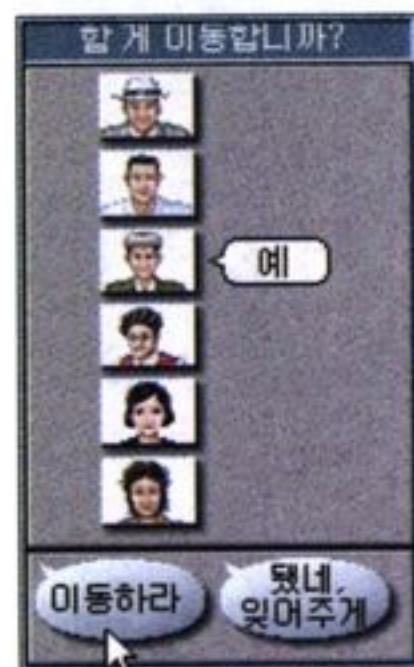
우선 도시를 전반적으로 살펴보면, 기술동 1가~18가, 금영동 1가~32가, 선주동 1가~13가, 대진동 1가~18가, 주원동 1가~23가, 조성동 1가~17가, 유명로 1가~27가, 아리랑동 1가~19가가 위치해 있다. 그리고 각 동은 치밀하게 밀집되어 있어 동 자체를 찾는 게, 육관으로는 무리라고 할 정도로 도시가 번잡하다. 따라서 컴퓨터 상의 인터페이스를 이용해 이동하고자 하는 동으로 이동하는 것이 훨씬 나을 것이다. 또한 괴도 Q가 군침을 흘릴 만한 곳에 호텔 외에 3곳이 된다. 무엇보다 성미가엘 미술관이나 국립 근대 미술관은 괴도 Q가 특히 더 관심을 갖고 있기 때문에, 이러한 곳에 대한 경계를 강화해야 할 것이다. 우선 시나리오가 시작되면 게이머가 제일 먼저 봉쇄해야 할 곳이 바로 출구이다. 출구는 서쪽과 동쪽 끝에 2곳이 위치해 있다. 하지만 순찰대는 7개밖에 없기 때문에, 마찬가지로 4대를 기본으로 배치한 다음에 나중에 교대 시에는 한 명의 형사를 부득이하게 출구에 배치해야 한다. 또한 본부에서 각 출구까지의 거리가 무척 멀고, 교통이 혼잡하다. 따라서 480분이 되기 훨씬 이전에 교대할 차량이 출발해야만 제 시간에 출구에 도착할 것이다. 특히 잠시라도 출구가 빌 경우 괴도 Q는 이것을 놓치지 않고서 탈출할 것이므로 반드시 교대 시간을 맞추자.

그리고 이 지역은 서울 강남처럼 계획된 도시로서, 모든 거리가 바둑판 모양으로 배열되어 있다. 따라서 어떤 한 곳에 형사를 배치한다고 하여도 괴도 Q의 탈출 루트를 추적하기가 매우 힘들다. 또한 초급, 중급 난이도처럼 포위 작전으로 괴도 Q를 검거하기가 불가능하다. 이 작전에서의 테크닉은 제보와 탐문 수사로 탈출 루트를 파악하여 검거하는 방법이 있다. 하지만 이 방법도 몇 번의 실패와 많은 시간을 소모하므로 대단히 힘들다. 특히 괴도 Q는 대도시 S에서 택시를 이용할 수 있기 때문에 시간과 공간을 제약받지 않고 마음대로 이동할 수 있다. 그러므로 우선 괴도 Q의 부하들을 하나하나 잡아들이자. 한 명을 잡아들일 때마다 그를 취조하면 괴도 Q의 부하는 그들의 아지트를 하나씩 하나씩 불게 된다. 그러면 형사대를 급파하여 그들이 말한 아지트 주위를 탐문하여 서서히 수사망을 좁혀 들여가면, 이 복잡한 대도시에서 괴도 Q를 잡는 기쁨을 맛보게 될 것이다.

➡기구를 타고 유유히 도망가는 괴도 Q

TIP & HINT

1. 형사들의 체력 안배에 유의하자.

함께 이동할 형사를 선택할 수 있다

본 게임에 나오는 형사들은 시뮬레이션 게임이나 RPG 게임처럼 체력치가 나와 있다. 만약 너무 오랜 시간 근무를 할 경우 체력치가 떨어지게 되므로 이점에 유의하자.

2. 주민의 제보는 수사에 결정적인 영향을 미친다.

게임 도중에 갑자기 주민의 제보가 들어왔다는 형사대의 무전이 들려 올 것이다. 그 내용은 주로 어떤 동에 수상한 남자가 몇 시 방향으로 도주했다는 내용이다. 그렇다면 우선 해야 할 일이 해당 지역 부근에 괴도 Q가 있으므로 김정근 형사를 투입하여 탐지기를 가져 두어 그의 움직임을 묶어야 할 것이다.

만약 제보 지역으로부터 김정근 형사가 있는 거리가 멀 경우에는 소형 탐지기를 가지고 있는 박선 형사나 양성용 형사를 파견하여 괴도 Q의 움직임부터 파악한다. 탐지기가 가까이 접근할수록 아마 괴도 Q가 탐지기 범위 안으로 들어왔다는 메시지가 나올 것이다. 그러면 주위에 있는 형사들을 재빨리 집합시켜서 범인이 빠져나갈 만한 도로를 봉쇄하도록 하자.

3. 괴도 Q의 부하를 잘 이용하자.

괴도 Q를 잡으려고 수사를 하다가 간혹 괴도 Q의 부하들이 걸려드는 수가 있다. 괴도 Q의 부하들은 세력이 약하여 1개 경찰대라도 잡을 수 있다. 간혹 경찰대가 철수 중에 부하들을 검거하는 경우도 발생하는데, 일단 검거가 되면 자동적으로 본부로 호송하게 된다. 본부에 부하가 들어오면, 본부 가까이에 있는 형사 한 명을 본부로 돌아오게 한다. 그런 다음에 형사가 가지고 있는 개인 메뉴에서 **〈취조하다〉** 아이콘을 클릭하자. 그러면 본부로 이송된 부하들을 차례대로 취조하여 여러 정보를 얻을 수 있다. 여기서 얻을 수 있는 정보들은 괴도 Q의 아지트의 위치나 현재 활동 중인 위치가 대부분인데, 최근에 잡아 들은 부하의 정보가 정확하다.

그리고 간혹 부하들 중에 취조를 하더라도 진술을 거부하는 경우가 발생한다. 그럴 경우 2~3번 정도 반복하여 취조를 하면 끝내는 사실들을 불게 된다. 취조 중에는 형사들이 잠시나마 휴식을 취할 수 있으므로 나이 많거나 체력이 약한 형사들을 본부로 파견하면 될 것이다.

4. 괴도 Q의 공격에 유의하자.

때로는 괴도 Q가 형사들을 인질로 잡는 경우가 있다. 그럴 경우에는 인질로 잡히는 것보다 늦게 소식이 들려오는데, 이동 중인 형사의 신변에 이상이 생겼다는 것을 미리 포착해야 한다. 그런 다음에 주위에 탐지기를 보내어 괴도 Q의 움직임을 파악한 다음에 형사들이 멀찌감치 포위망을 구축하도록 도와주도록 한다. 괴도 Q의 공격에 당한 형사는 당분간 정신을 잃게 되는데, 그럴 경우 많은 시간 동안 휴식이 필요하다. 때로는 괴도 Q가 형사들을 사망케 하는 사건도 발생하는데, 그러면 그 형사는 이번 작전 동안 무용지물로 되게 된다. 따라서 괴도 Q의 공격에 당하지 않기 위해서는 2인 1조씩 다니는 것이 가장 좋은데, 아마도 게임 여건상 한정된 인력으로 이렇게 하기가 쉽지만은 않을 것이다.

5. 남는 인력들을 최대한 활용하자.

경찰대는 출구를 지키는 것 이외에 약간의 여분이 있다. 물론 출구가 2개일 경우 7대의 경찰대로 운영하기가 그리 쉽지 않을 것이다. 하지만 경찰대를 이용하여 자주 자주 검문소를 설치하면 경찰대가 이동 중에 괴도 Q의 부하나 괴도 Q를 검거할 수 있는 확률이 높아진다. 때로는 검문을 마치고 본서로 귀환하는 도중 괴도 Q를 검거하는 경우도 발생한다. 따라서 2대의 경찰대를 한 팀을 하여 자주자주 검문을 실시하자. 그리고 검문을 하는데는 지나치게 시간을 많이 소요치 않도록 하며, 자주자주 움직이는 것에 주안점을 두자.

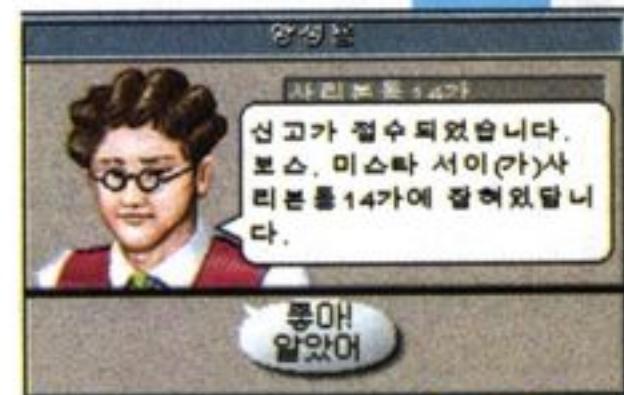
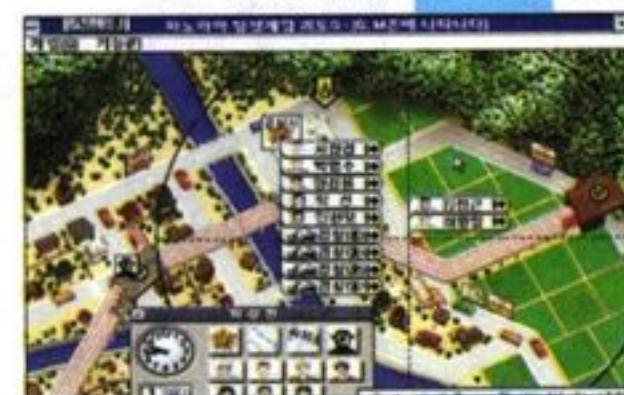
7. 포위망을 구축하자.

주민의 신고는 수사에 많은 도움을 준다

괴도 Q를 잡는 것은 절대로 쉬운 일이 아니다. 특히 컴퓨터의 인공지능(?) 인터페이스 때문인지, 게이머가 진행하고 있는 팀들이 움직이는 방향을 사전에 알고서 이리저리 피해 간다. 따라서 괴도 Q를 추적하여 잡으려고 하는 것은 그 확률이 대단히 낮다. 무엇보다 게이머가 구상해야 할 작전은 괴도 Q가 도로 밖으로 빠져나가지 못하도록 포위하는 것이다. 그리고 포위망은 일단 넓게 만든 다음에 서서히 좁혀 가면 괴도 Q는 어디로든지 빠져나가지 못하고 체포되고 만다.

긴급히 순찰차가 출동한다

괴도 Q에게 인질로 잡힌 서형사

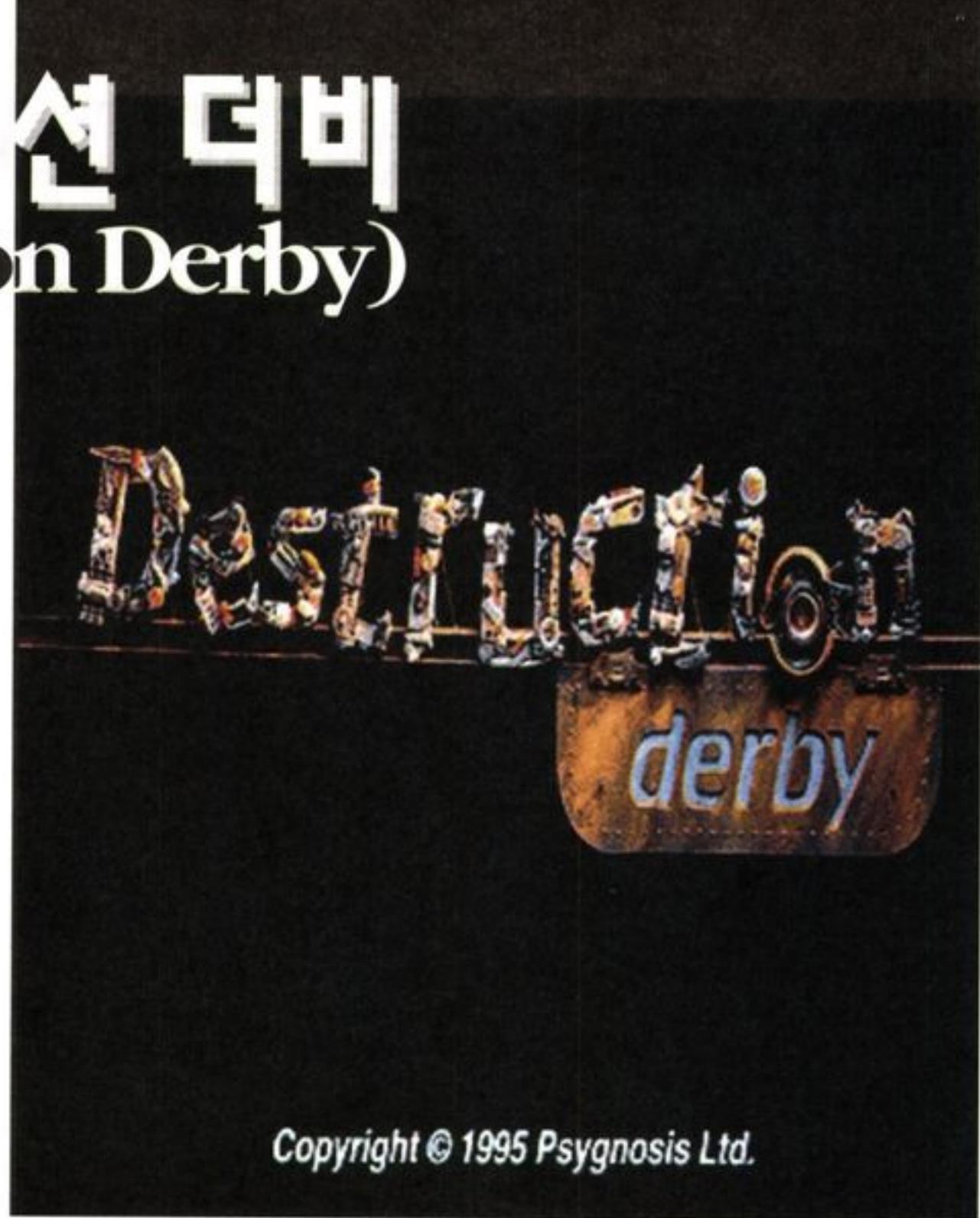
그런데 포위망 구축에 가장 중요한 점은 포위망을 구축할 만한 곳을 찾는일이다. 예를 들어 M촌의 시나리오에서는 남쪽 지역에 있는 터널 부근 주위에 형사들을 배치할 경우 한 번 이 부근으로 들어온 괴도 Q는 어디로든지 빠져나가기가 힘들다. 하지만 대도시 S작전의 경우에는 도시의 범위가 무척 방대하기 때문에 어느 한쪽 구석으로 괴도 Q를 유인하여 체포하는 것이 가장 좋은 작전이 될 것이다.‡

김형사의 탐지기는 수사를 하는데 대단히 중요하다

디스트럭션 더비 (Destruction Derby)

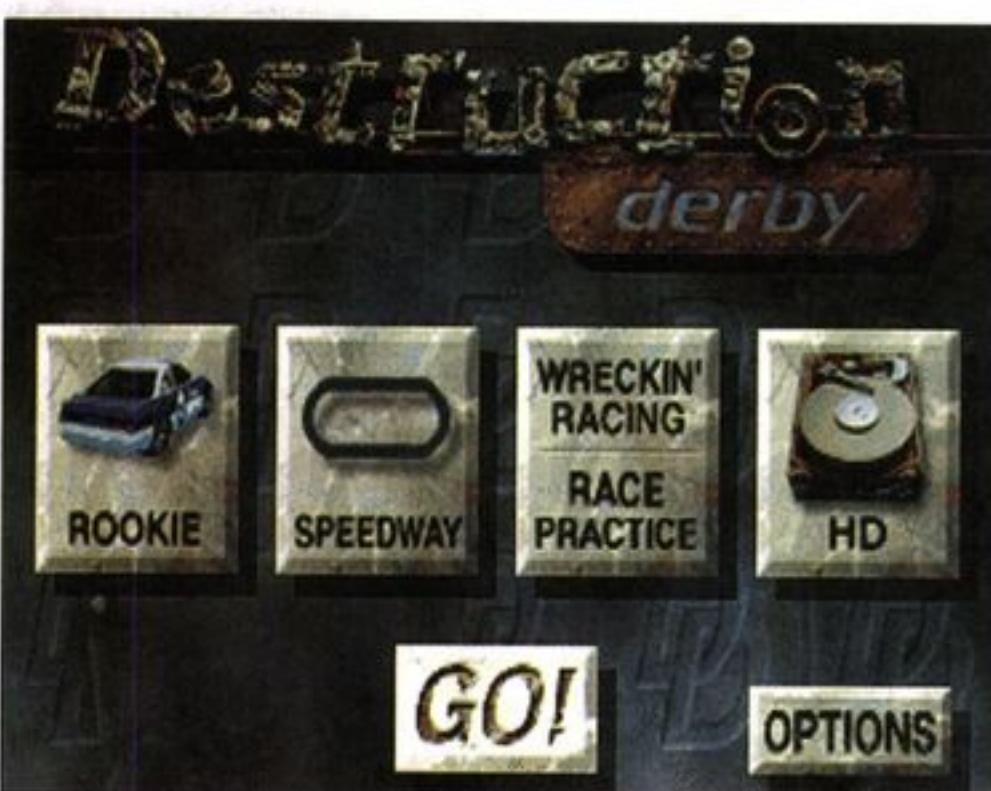
장 르	레이싱
제작사	사이그노시스
유통사	동서 게임 채널
시스템 요구사항	486이상/램 8메가 이상
발매일	발매중
가 격	45,000원
문의처	동서 게임 채널(02-3662-8020)

프롤로그

아마 『나스카 레이싱』이나 『니드 포 스피드』 같은 레이싱 게임을 한 번쯤 해 본 게이머라면 레이스 도중 다른 경쟁 차량들을 부수어 보고 싶은 욕망을 가져 보았을 것이다. 예를 들어 원래 진행 방향에서 반대 방향으로 움직이면 다른 차량들과 트랙 반대편에서 정면 충돌하는 멋진 쾌감을 맛보게 된다. 이러한 욕망을 평소에 직접(?) 발산하지 못하는 게이머들에게 레이싱 게임이 대신해서 그 기회를 제공하고 있다. 이러한 파괴적인 속성은 인간의 기본적인 욕망이다. 따라서 그러한 욕구를 표출하기 위한 돌파구를 찾아야 한다. 그런데 그 돌파구를 이 디스트럭션 더비가 대신해 줄 것이다.

특히 우리가 생각하는 레이싱 게임은 정해진 트랙에서 누가 가장 좋은 기록으로 골인하느냐인 것이다. 하지만 이 『디스트럭션 더비』에서는 단지 기록만이 모든 순위를 결정하는 것이 아니다. 상대 경쟁 선수의 차량에 얼마나 많은 피해를 입히느냐에 따라 보너스 점수가 주어지게 된다. 따라서 게이머는 운전 테크닉 외에도 각종 충돌 테크닉을 갖고 있어야만 게임에서 좋은 성적을 낼 수 있을 것이다.

디스트럭션 더비의 이야기

자동차의 발명과 함께 기수라는 자리도 생겨났다. 그리고 기수가 생겨나자 곧이어 디스트럭션 더비가 나타났다. 간단히 말해서 기수는 교통 신호등이 있기 이전에 신호등과 같은 역할을 하던 존재였다. 일정한 지역 내에서 도로를 달리는 자동차들의 앞을 천천히 걸어가면서 자동차의 흐름을 통제하는 것이 그들에게 맡겨진 임무였다. 오늘날과 같은 경우에서는 불가능한 일이겠지만, 옛날의 느리고 덜 바쁜 도로에서는 기수들이 도로에서의 안정성을 보장하는 데에 크게 기여하였다. 기수들은 붉은 색과 초록색의 깃발을 들고 다니면서 뒤쪽의 자동차들을 멈추고 싶으면 붉은 색 깃발을 힘차게 흔들어 댔다. 그리고 잠시 후 초록색 깃발을 흔들어 대면 운전자들은 그 깃발을 보고 계속해서 가려는 방향으로 진행을 했던 것이다.

때때로 갑자기 거친 바람이 불어와서 기수의 얼굴 위로 깃발이 펄럭이면 기수는 팔을 벌려서 깃발을 헤쳐 냈고, 그 결과 그들의 자동차의 홍수 속에 샌드위치가 되어 버리기도 했다. 차를 가진 사람들은 그들의 귀중한 자동차가 망가진 것을 보고 당연히 화가 났지만, 다른 한편으로 범퍼가 부딪치는 행위가 즐겁다는 것을 자연스럽게 느끼게 되었다. 그래서 운전자들은 공식적인 오락을 만들어 내게 되었다. 건초 더미가 트랙을 따라서 배열되었으며, 규칙이 만들어졌다. 예전의 기수들은 깃발을

➡메인메뉴

➡수많은 관중들의 환호속에 경기가 시작된다

힘차게 흔들어서 난장판을 시작하는 신호를 내보내며 디스트럭션 더비의 묘미를 맛보게 해주었다.

▲앗! 충돌하기 시작한다

▲경기장 선택 화면

게임 모드 안내

■ 추돌 경주 (Wreckin' Racing)

다양한 회전 코스가 연결되는 복합적 경주이다. 특히 일정한 순위 내로 들어오면 기본 포인트가 가산된다. 하지만 여기에 다른 차량에 피해를 많이 입힐수록 보너스 점수가 더해지므로, 많은 추돌 능력이 요구된다. 이러한 점수 계산 방식에서는 아무리 1등으로 골인했더라도 추돌 경력이 없으면 중위권으로 밀려날 수 있다.

■ 일반 경주 (Stock Car Racing)

간단하고 그동안의 레이싱 게임들이 취해온 방식이다. 특히 다른 차량에 부딪히는 것에 대해서 아무런 점수가 부여되지 않으므로 될 수 있는한 추돌을 피하는 것이 좋다.

■ 파괴 경쟁(Destruction Derby)

본 게임에서 가장 흥미 있는 모드로서 게이머는 밤바카 놀이 기구장 같은 곳에 들어서 있다. 처음 게이머가 탑승한 차량과 다른 경쟁 차량은 경기장 바깥쪽 원에서 원의 중심을 향해 서 있다. 출발 신호가 떨어지자 마자 모든 차량이 원 중심을 향해 돌진하며, 서로 박살을 낼 듯하게 달려든다. 이 때에 다른 차량에 많은 피해를 입힐수록 점수가 가산된다. 그리고 자신의 차량의 각 부위중 3곳 이상에 램프가 꺼질 경우는 자동적으로 게임 오버가 된다.

■ 시간 제한 (Time Trial)

전형적인 기록 경기이다. 이 모드에서는 게이머가 정한 트랙을 얼마나 짧은 시간 안에 돌 수 있는 가를 테스트한다. 특히 다른 차는 나오지 않고 게이머 혼자서 차를 운전하게 된다. 또한 도중에 중지를 하지 않는다면 무사히 게임을 마칠 수 있다.

챔피언 모드에 대하여

디스트럭션의 가장 큰 영광은 바로 챔피언 모드의 우승이다. 우선 경주 형태를 선택한 후에, 이 옵션에서 차량과 트랙을 선택할 수 있다. 그 다음에 게이머의 임의로 리그에 입력을 할 수 있다. 잠시 후에 바운서와 다른 디스트럭션 더비 참가자들이 싸움을 걸어오는 화면을 볼 수 있을 것이다. 4개의 리그에서 4명의 참가자에게 점수가 주어지며 추돌 경주에서는 다른 차량에 손상을 가한 만큼 점수가 주어진다. 경주가 끝나면 그 경주에서의 최종 순위와 함께 전체 리그에서의 순위가 나타난다. 낮은 리그에서 높은 리그로 진급하면, 완전히 새로운 6개의 트랙이 추가된다. 그리고 진급할수록 차량 지붕의 색깔이 바뀌게 된다. 4리그는 노란 색, 3부 리그는 청색, 2부 리그는 빨간 색, 1부 리그는 검은 색이다.

점수계산 방식에 대하여

본 게임에서의 득점은 얼마나 상대방의 차량을 파괴했느냐에 따라 얻어지는 것은 아니다. 따라서 단순히 차량을 들이받는 것은 점수 계산에 아무런 영향을 미치지 않는다. 얼마나 상대방 차량을 회전시키느냐에 따라 점수가 주어진다. 따라서 고도의 테크닉이 필요하게 되며, 자신의 차량을 함께 보호해야 하는 의무를 갖게 된다.

- 상대방 차량을 90도 회전시켰을 때 ◘ 2점
- 상대방 차량을 180도 회전시켰을 때 ◘ 4점
- 상대방 차량을 360도 회전시켰을 때 ◘ 10점
- 상대방 차량을 완전히 전소시켰을 때 ◘ 10점

특히 다른 차량을 360도 회전시켰을 때에는 화면에 360이라는 메시지가 나온다. 이 경우에는 점수 포인트가 급격히 올라가서 곧바로 상위권에 랭크되게 된다. 하지만 상대방 차량을 아무리 세게 들이받았더라도 꼼짝도 하지 않을 경우에는 점수로 인정되지 않는다. 그리고 이 점수 계산 방식 중에서 아직 손상을 입지 않은 차량에게 처음 손상을 입힐 경우에는 무조건 2배로 점수를 계산한다. 따라서 처음에 원형 경기장에서 달려드는 초반 부분에서 많은 점수를 획득할 수 있을 것이다.

▲챔피온 쉽에서는 경기장이 연일 바뀌면서 진행된다

▲원형 구장은 투우장을 연상케 한다

각 트랙의 공략

■ 스피드웨이 (Speedway)

데이토나와 같은 원형 트랙 경기장이다. 거리가 짧으며, 몇 번의 커브만 넘으면 가볍게 달릴 수 있는 곳이다. 이곳에서는 추돌로 많은 점수를 얻으려고 하기보다는 기록에 좀더 주안점을 두도록 하자.

▲GO!란 메시지가 출력되는 순간 모든 차량은 힘차게 엔진을 몰리치며 출발한다

■ 크로스 오버 (Cross Over)

이곳은 인위적으로 만든 트랙으로서 약간의 커브와 교차로가 섞여 있다. 특히 커브의 경우에는 차선이 좁기 때문에, 잘 만하면 멋진 추돌 사고를 일으킬 수 있다. 그리고 교차로는 게이머가 처음으로 접하는 곳이기 때문에 자칫하면 대형 사고를 당해서 측면 부

키조작 안내

〈A〉: 가속
〈Z〉: 후진 및 브레이크
〈 〉,〈 〉: 방향 조종
〈P〉: 게임의 일시 정지
〈스페이스 바〉: 360도 회전을 하고 나면 방향을 잘못 잡을 수도 있는데, 이럴 때 차량의 상태를 바로 잡아 준다. 또한 회전시에 올바른 방향으로 가기 위해 브레이크나 가속 페달을 밟고 있는 상태에서 이 키를 누르면 안정된 상태로 만들어 준다. 하지만 난이도가 낮은 경우에는 자동적으로 컴퓨터가 조절해 주므로 이 키가 거의 쓸모가 없을 것이다.

분이 전소될 가능성이 있다. 따라서 이곳을 지날 때에는 다른 차에게 부딪히지 않도록 옆 방향에서 오는 차량을 주의 깊게 관찰해야 한다.

■ 오션 드라이브 (Ocean Drive)

해안가 도로로서 어려운 교차로 같은 곳은 없다. 하지만 차선이 대단히 좁기 때문에 가드레일과 추돌 하지 않도록 주의하자. 그리고 이곳에서는 보너스 점수를 얻을 만한 상황이 거의 없기 때문에, 레이스 초반부터 선두 그룹에 끼는 것이 상당히 중요하다.

■ 캣터스 크릭 (Cactus Creek)

아마도 가장 난이도가 높은 곳이 아닐까 싶다. 교차로만 해도 여러 개가 되기 때문에, 이곳에서는 일단 주위를 살핀다면 자신이 유리한 상황에 교차로에 들어선다. 특히 달려드는 차량을 향해 절대로 진행하지 말고 차량의 후미 부분이 교차로에 걸칠 때 액셀레이터를 밟으면 360도의 고난이도 기술까지 보일 수 있다. 이곳에서는 순위가 거의 무시되기 때문에 곳곳에서 보너스 점수를 많이 획득해 놓길 바란다.

⬆순위표에는 레이서의 얼굴과 점수가 표시된다

⬆검은 연기를 내며 차량이 전소된 모습

■ 시티 히트 (City Heat)

도시 속에서 펼쳐지는 복합적 트랙이다. 이곳에서는 순위와 보너스 점수를 가능한 한 좋은 성적을 얻어야 한다. 특히 단순히 다른 경쟁 차량을 부딪히려고 하기보다는 주요 부위만을 충돌하는 고난이도의 테크닉을 구사해야 효과적이다.

재미있는 보너스 옵션들

■ 팀 경주하기

이 경우 2인조씩 팀을 이루어 최대 32명까지의 플레이어가 게임에 참여할 수 있다. 특히 시즌이 끝난 후 각각의 코스들과 디스트럭션 더비에서 최고의 자리를 지킬 수 있을 것이다. 특히 각 경주가 끝날 때마다 자신의 기록과 다른 선수의 기록이 합산되어 팀의 점수를 이룬다. 이 팀의 점수를 가지고 리그 표에서 순위를 매기게 된다.

■ 술래잡기

이 방식 역시도 팀을 이루어서 경기를 벌인다. 게임이 시작되자마자 모든 경쟁 차량들이 자신의 차량이나 팀 동료의 차량을 노린다. 그 중에서 추돌 당한 차량이 술래가 되는데, 만약 그 차량이 다른 차량을 들이받으면 술래가 바뀐다. 어떻게 보면 숨바꼭질 놀이 같은 경기이지만, 게임을 하다보면 서서히 차량이 망가져가는 처참한 광경을 보게 될 것이다.

■ 추적하기 & 파괴하기

술래잡기 경기에서 한 단계 높아진 방식이다. 우선 디스트럭션 더비 원형 경기장에서 다른 경쟁 차량들이 달려들 것이다. 하지만 그들을 피해서 게이머는 다른 차량에게 충격을 가해야 한다. 그럴 경우 그 차량은 자신의 편이 되면서, 다른 차량을 부수러 다닐 것이다. 이런 식으로 많은 동료들을 끌다 보면 엄청난 세력을 지니게 된다. 하지만 컴퓨터가 조종하는 다른 차량의 경우도 똑같은 생각을 하고 있기 때문에 주의를 기울여야 할 것이다.

■ 토탈 디스트럭션

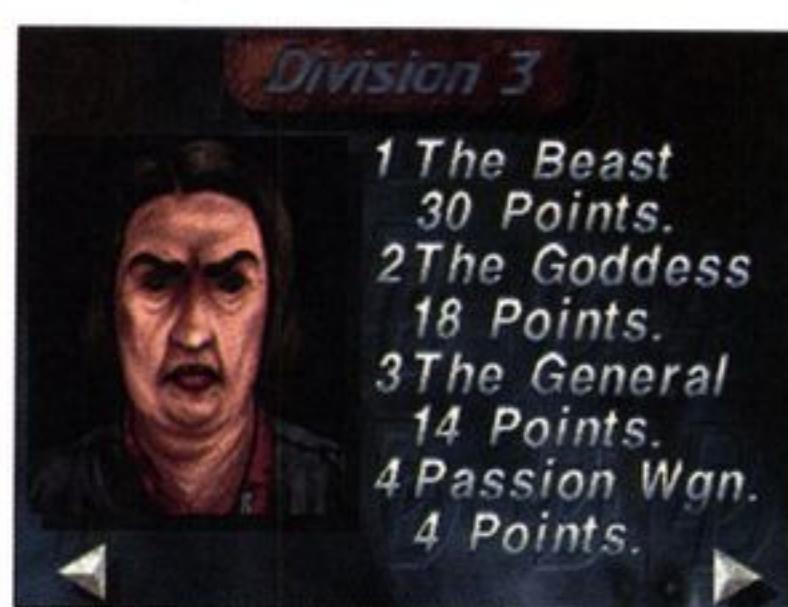
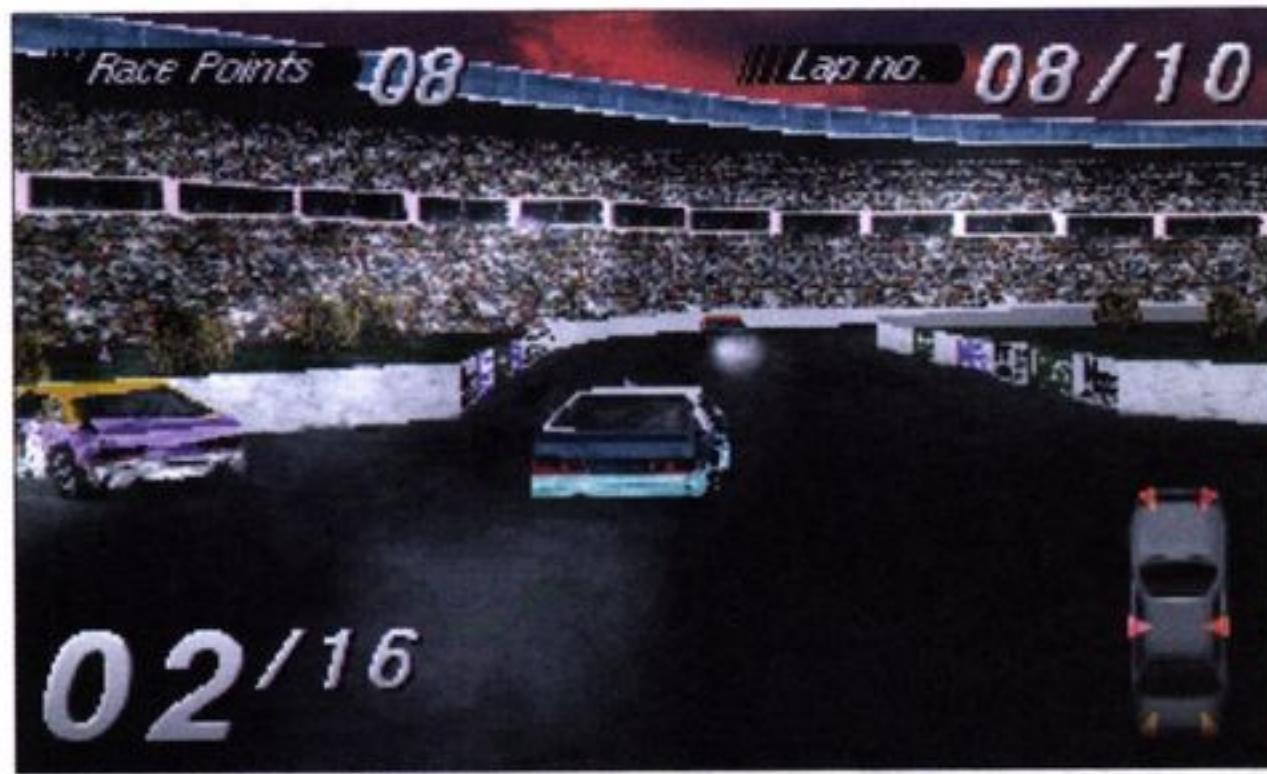
이 경우 1인용 플레이어일 때 쓰이는 옵션이다. 게임이 시작되자마자 모든 차량이 벌떼같이 몰려들면서 서로 파괴하려고 한다. 이 모드에서는 가장 오랜 시간 버티는 차량에게 우승컵을 준다. 하지만 마냥 도망 다닌다고 해도 거의 불가능하다. 그 이유는 갑자기 뒤에서 공격하거나 옆에서 공격하는 등 예측할 수 없이 공격을 가한다. 따라서 적절한 공격과 방어를 겸해야만 오랜 시간 동안 살아남을 수 있다. 일종의 서바이벌 게임으로서 가장 오랜 생존시간 9개가 순위표에 나타난다. 특히 그 9개의 기록은 영원히 하드 디스크에 저장되기 때문에 이 게임을 하는 게이머들은 반드시 도전해 보아야 할 관문이다.

게임의 테크닉

■ 커브 시에는 일부러 미끌어지는 테크닉을 구사하자.

트랙을 달리는 방식을 선택하였을 경우, 일반 레이싱 게임처럼 많은 커브가 등장한다. 하지만 다른 레이싱 게임에서는 다른 차량과 충돌할 경우 도리어 자신의 차량에 손상을 입게 된다. 하지만 이 디스트럭션 더비에서는 그러한 충돌이 오히려 보너스 점수를 얻을 수 있다. 따라서 정해진 규칙하에서 정확히만 기술을 구사할 수 있다면, 이 커브 부분은 점수 획득에 가장 중요한 지점이 될 수 있다. 일단 커브 지점이 다가올 때 상대편 경쟁 차량이 앞에 있다면, 그 뒤에 바짝 붙는다. 그 후에 자신의 차량을 안쪽에 진행하도록 하고 상대는 차량을 바깥으로 밀어낸다. 그 다음 커브에 진입하자마자 상대편 차량의 뒷범퍼 모서리를 밀어내듯이 친다. 그러면 최소한 90도 이상을 돌릴 수 있을 것이며 정확히 기술이 들어가면 180도 이상도 가능하

⬆디스트럭션 더비 경기의 처음 시작은 바깥쪽 모서리로부터 시작된다

⬆플레이어의 경기 성적표

⬆종합성적표는 모든 리그를 통괄한다

▲교차로에는 전혀 예측할 수 없는 상황이 벌어진다

▲일반 경주모드에서는 별다른 추돌없이 순위를 지켜 나가야 한다

다. 그 다음으로는 상대편 차량을 완전 전소시키고자 하는 방법이다. 이 경우 상당한 위험이 따르는데, 우선 상대편 차량의 파손 상태가 큰 경우에 이 방법이 주효하다. 그리고 자신의 차량 측면 부분의 상태가 견고해야 더욱 효과적이다.

우선 서로 동등한 위치에서 커브를 돌면, 상대편 차량은 바깥쪽 가드레일에 거의 닿을 정도의 위치가 된다. 이때에 힘껏 바깥쪽 차량에 미는 힘을 가하면, 경쟁 차량은 원심력에 의해 쉽게 밀려난다. 그리고 밀려 나가면서 가드레일에 충돌하게 되며, 그 테크닉에 따라 쉽게 전소시킬 수 있다.

■ 브레이크를 다양하게 사용하자.

원래 브레이크의 주된 목적은 달리는 차량의 속도를 감속시키는데 있다. 따라서 커브를 돌거나 다른 차량을 피하기 위해서는 미리 브레이크 버튼을 눌러야 한다. 하지만 본 게임에서는 브레이크가 새로운 용도로 사용된다. 바로 뒤에서 추월하려 드는 경쟁 차량을 저지하는데 쓰인다. 우선 차량이 앞으로 나오려고 할 때 갑자기 브레이크 버튼을 누른다. 그러면 그 차량은 꼼짝없이 뒤에서 추돌하고 마는데, 플레이어의 차량 뒷부분은 대부분 튼튼할 것이다. 따라서 상대편은 트랙에 잠시 멈추게 서게 되며 그 차량의 앞부분이 상당히 찌그러들 것이다.

■ 코너에 몰아 놓고 추돌을 시도하자

디스트럭션 더비의 경우 원형 경기장에서 펼쳐진다. 따라서 원형 안에는 아무런 장애물이 없는 반면, 바깥쪽 원둘레에는 광고판 같은 가드레일이 서 있다. 이 부분에서 추돌이 많이 일어나는데, 그 이유는 벽을 향해 먹이를 낚아채듯이 달려드는 차량들 때문이다. 따라서 다른 경쟁 차량 한 대가 벽 가까이 서 있을 때는 곧장 앞으로 달려든다. 하지만 이때에 그 차량이 앞으로 피하거나 뒤로 피할 경우 그대로 벽에 들이받게 된다. 이 경우 앞 본 네트가 찌그러들면서 대단한 손상을 입게 된다. 따라서 우선 비스듬히 진행하면서 추돌을 시도하는 것이 안전한 편이다. 그리고 자신이 벽 가까이에 서 있는 경우에는 다른 차량이 그대로 추돌 하려고 달려들기 때문에, 방어 자세를 갖추고 피해야 할 것이다.

▲코너링은 보너스 점수를 얻기에 적격이다

■ 후진을 적절히 사용하자

일반 트랙에서는 별로 후진이 쓸모가 없다. 하지만 원형 경기장에서 지나치게 앞을 향해 달리다 보면, 금방 앞 본네트 부위가 부서져 버릴 것이다. 따라서 뒷부분을 적절히 이용하면서 빠져나가야만 골고루 충격이 전해져서 별다른 손상을 입지 않을 것이다. 특히 벽쪽 가까이에서 빠져 나오려고 할 때는 무조건 후진 기어를 넣는다. 그러다 보면 다른 차량이 추돌 하려고 가까이 오더라도 뒷부분은 별다른 피해를 입지 않을 것이다. 그리고 후진은 브레이크 겸 뒤에서 달려드는 차량에게 큰 피해를 입힐 수 있다. 따라서 최후의 수단으로 고속으로 주행하던 도중 후진을 시도하면서 뒷 차량을 깜짝 놀라게 해주는 테크닉을 써 보는 것도 괜찮을 것이다.‡

▲오션 드라이브 코스에서는 야자수가 시원하게 펼쳐진다

▲산악 지대의 트랙은 대단히 험난하다

▲많은 광고판이 눈에 띈다

레이맨 (Rayman)

장 르	아케이드
제작사	UBI
유통사	삼성 영상 사업단
시스템 요구사항	486이상/램 8메가 이상
발매일	발매중
가 격	35,000원
문의처	삼성 영상 사업단(02-3458-1311)

프롤로그

아마도 게임을 좋아하는 게이머라면 한 번쯤 마리오 브라더스 같은 액션 아케이드 게임을 해보았을 것이다. 마리오 브라더스가 게임기용으로 공전의 히트를 치자 각 게임사에서는 그 아류작 게임들을 엄청나게 출시하였다. 그 이후 세가 사의 소닉 같은 게임이 크게 히트를 쳤으며 PC용으로는 컨버전되어 출시되었다.

그리고 국내 제작사들에서도 티피의 모험이나 딩카같은 게임을 출시하여서 그 인기를 증명하였다. 그런데 이번에 출시된 레이맨의 경우 우리에게 아케이드 게임을 잘 만드는 회사로 알려진 UBI에서 새로운 스타일로 발표한 것이다. 게임의 전반적인 방식이나 아이템 등은 마리오 브라더스와 상당히 비슷하지만 여기에 새로운 점들을 듬뿍 추가시켜 게임을 하는 게이머 하여금 새로운 느낌을 갖게 하고 있다.

특히 액션 아케이드 게임 중에서 가장 아름답고 서정적이라고 할 정도로 깔끔하면서도 아기자기한 그래픽을 구사하고 있다. 아마 게임을 하고 있노라면 캐릭터들의 부드러운 움직임과 몸동작까지 매료될 것이다. 그리고 각종 적의 캐릭터나 장애물들도 전혀 거부감을 느끼지 않도록 의인화시켜서 유아용 게임으로서도 안성맞춤이라고 할 정도로 무난한 게임이다.

①메인 메뉴
②레이맨의 앙증맞은 모습
③지도 화면

게임의 이야기

레이맨이 살고 있는 세계의 균형을 유지하는 프로툰이 악마 미스터 다크에게 납치 당하고 요정 베틸라가 다크에게 패한 후, 이 세계에서 살고 있던 엘렉툰들이 갑자기 나타난 괴물들에게 모두 잡혀 우리에 갇히는 신세가 되었다.

또 다크에게 패한 요정 베틸라는 잃어버린 힘을 보충하는 데에 오랜 시간이 걸리게 되었고, 이제 남은 희망은 레이맨뿐이다. 이제 게이머는 레이맨을 도와서 엘렉툰들을 구하고, 사악한 괴물들을 물리쳐야 한다. 그리고 마지막으로 미스터 다크에게 납치 당한 프로툰들을 구해야 하는 임무를 지녔다.

분홍 나무의 숲 (Pink Plant Woods)

*** 정글 #1**

게임 초반부이기 때문에 전반적으로 난이도가 어렵지 않다. 우선 물에 빠지지 않도록 주의해야 한다. 물에 빠질 경우 에너지가 닳는 것이 아니라 그대로 게임 오버가 된다. 그리고 붉은 꽃을 지나 덩쿨을 타고 올라가 왼쪽으로 진행하면 보너스 아이템을 얻을 수 있다.

*** 정글 #2**

본격적으로 적과의 대전이 시작된다. 우선 마법사의 보너스 스테이지에 들어가기 위해서는 그에게 열 개의 구슬을 모아서 주어야 한다. 만약 보너스 스테이지에서 할당된 구슬을 모으지 못했을 경우에는 다시 들어갈 수가 있다. 그리고 보너스 스테이지를 클리어하면 생명 보너스를 얻을 수 있다.

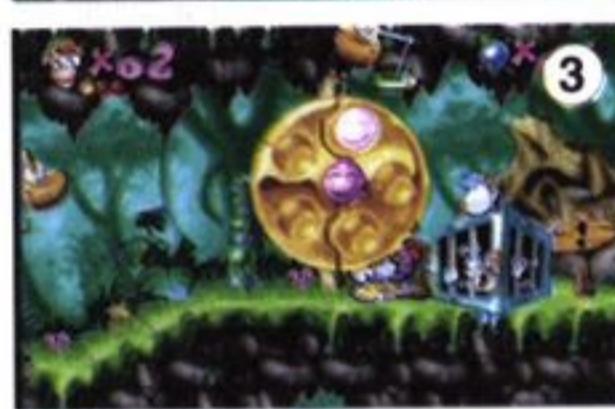
*** 정글 #3**

요정 베틸라가 등장한다. 그녀가 나오는 장면을 자세히 살펴보면, 그녀는 레이맨에게 주먹을 발사하는 힘을 준다. 그 후에 오른쪽으로 점프한 다음에 보라색 포도 열매를 떨어뜨리자. 그러면 그 포도는 시계 추 모양으로 움직인다. 그 위에 오른 다음에 점프를 하여 장애물을 뛰어넘어 다음 지역으로 넘어가자.

*** 정글 #4**

게이머는 이곳에서 처음으로 엘렉툰들이 갇혀 있는 감옥을 만나게 된다. 감옥에 가서 곧바로 엘렉툰을 풀어 주면, 풀어 주었다는 마크를 하나 끼워 준다. 그리고 포도 열매를 만나게 되는데, 그것을 주먹으로 치자. 그러면 포도가 아래로 떨어진다.

이제 그 포도를 타고 움직여야 한다. 하지만 처음에는 조종이 마음대로 잘 안된다. 만약 자신이 가고자 하는 방향으로 움직이지 않으면, 우선 포도를 타기 전에 주먹으로 가고자 하는 쪽으로 펀칭한다. 그러면 포도는 주먹에 의해 그 방향으로 움직일 것이며, 그 위에 올라타면 평소에 가지 못했던 곳도 갈 수 있다.

그리고 물 주위에 있는 황금 주먹과 파워를 얻기 위해서는 포도를 이용해야 한다. 우선 포도를 물 속에 빠트린 다음에 그 위에 올라탄 후에 방향키를 눌러서 이동할 수 있다. 이 방법을 이용한 다면 스테이지 오른쪽 하단에 있는 마법사를 만날 수 있게 된다.

고통의 호수 (Anguish Lagoon)

*** 정글 #5**

이번 스테이지에는 5개의 엘렉툰 감옥이 있다. 그 중에서 두개를 풀어 주는 과정에서 상당히 어려운 기술이 필요할 것이다. 특히 두번째의 우리가 있는 곳에서 구슬들이 모여 있는 것을 볼 수 있을 것이다. 점프를 한 다음에 그것을 취득하면 엘렉툰 우리로 떨어질 것이다. 하지만 그 아래에는 사냥꾼이 진을 치고 있으니 주의를 하기 바란다.

그리고 작은 스캐빈저들을 주의해야 한다. 그들은 레이맨이 주먹을 발사하면 웅크려서 피해 있다가 가까이 다가와서 공격을 가한다. 갑자기 스캐빈저들이 나타나는 곳에서는 포도를 떨어뜨리자. 떨어진 포도를 타고 수면을 거쳐 화면 좌측으로 가면 보너스와 파워를 올릴 수 있다.

*** 정글 #6**

이번 스테이지의 가장 핵심은 보스인 모스키토이다. 레이맨의 두배 가량 큰 크기의 모스키토는 모기의 특징을 그대로 지니고 있다. 날카로운 촉수로서 레이맨을 찌르기 때문에 주의해야 한다. 그리고 모스키토는 화면 가운데에 대기하고 있다가 화면 상단에서 대각선 방향으로 공격해 들어오기 때문에 점프해서 피했다가 펀치를 가하자. 그리고 화면 좌우에서 빠르게 날아올 때에는 아래쪽으로 숙였다가 점프를 하여 피하자.

모스키토를 해치우고 나면, 레이맨이 모스키토를 어깨동무를 한다. 그러면서 둘은 친구가 되는 눈물이 찡한(?) 장면이 나와 본 게임이 역시 가족용 게임임을 생각하게 한다.

*** 정글 #7**

방금 전에 친구가 된 모스키토를 타고 비행을 한다. 모스키토의 속도가 점차 빨라지는데, 장애물들과 부딪히지 않도록 조심하자. 특히 화면 상하의 가시나 벽등은 갑작스럽게 나타나므로 압사 당하지 않도록 하자. 그리고 엘렉툰의 우리도 만날 수 있는데, 그들을 만나면 구출해 주도록 한다.

*** 정글 #8**

요정 베틸라가 등장하여 레이맨에게 벼랑

①베틸라가 마법을 심어준다.
②마법의 힘을 얻어 작아지자.
③일렉툰을 구출할 때마다 구슬을 채워 넣자.
④앗! 물이 올라오기 시작한다.
⑤헬리콥터 파워를 이용해 도망치는 모습
⑥뒤에 총을 겨누고 있는데도 혓바닥을 두르며 놀리는 레이맨의 모습

키조작 안내

키조작은 옵션 화면에서 자신의 취향대로 바꿀 수 있다. 그리고 아래에서 설명한 각 키의 명칭은 임의로 작성된 것이니 참고만 하기 바란다.

〈방향키〉 : 레이맨을 이동한다.
〈스페이스 바〉 : 점프를 한다.
〈ALT〉 : 펀치를 발사한다.
〈스페이스 바〉+〈가〉 : 몸을 숙여서 기어간다.
〈스페이스 바〉+〈스페이스 바〉 (연속으로) : 게임 초반 이후에 비행 능력을 얻은 후에 가능한 기능이다. 이 기능을 이용하면 레이맨이 헬리콥터가 착륙하는 식으로 공중에서 낙하할 때 서서히 떨어진다. 게임 중반 이후 먼 거리를 점프하거나 할 때, 상당히 필요한 기능이다.
〈CTRL〉 : 특수키로서, 일반적으로 움직일 때는 터보 기능으로 레이맨을 빨리 움직일 수 있다. 그리고 그 외에는 마법의 씨앗을 사용하거나 야유하기 같은 의외의 기능을 사용할 수 있다.

에 매달릴 수 있는 힘을 심어 준다.

망각의 늪

*** 정글 #9**

스테이지에 들어서자 마자 타라얀이라는 사람을 만나게 된다. 그의 옷이 나뭇가지에 걸려 있는 그것을 떨어뜨려서 그에게 주면 마법의 씨앗을 준다. 받는 순간부터 갑자기 물이 차 오르는 것을 알 수 있는데, 계속 나무 위로 올라가야 한다. 여기서 특수키를 이용해 마법의 씨앗으로 꽃을 만들어 올라타며 위로 올라가야 한다. 종료에 다가가면 화면 왼쪽 부분에 보너스가 생기므로 꼭 먹자.

*** 정글 #10**

두 번째로 큰 섬에 도착했을 때, 스캐빈저들 중 하나를 보게 될 것이다. 그들은 엘렉툰의 우리를 지키고 있을 텐데, 그들의 탈출을 도와주어야 한다. 이때에 주의할 점은 큰 포도를 사용하는 방법을 삼가야 한다. 그 이유는 자칫 우리가 포도에 의해 손상을 입어 엘렉툰이 부상을 입을 수 있을 것이다. 대신 다른 포도를 사용해서 물 왼쪽으로 접근하여 엘렉툰을 펀치로서 탈출시키는 것이 유리할 것이다.

*** 정글 #11**

먼저 덩굴을 오른 다음에 보라색 포도를 집자. 그런 다음에 위로 올라가서 그것을 떨어뜨리면, 우리가 보일 것이다. 그리고 언덕의 끝에 오르기 전에 포도가 있는 곳으로 점프를 하면 떠 있는 플랫폼 위에 오를 수 있다. 다시 오른쪽으로 점프를 하면 다른 마술사를 만나게 될 것이다. 그러면서 마술사는 레이맨에게 다른 구슬을 줄 것이다.

모스키토 소굴 (Moskito's Nest)

*** 정글 #12**

이곳은 꿈의 숲의 마지막판으로서 상당히 난이도가 어렵다. 가다 보면 모자쓴 적을 뱉어 내는 괴물이 있는데 부딪힌 후 무적 상태가 되면 그냥 지나치도록 하자. 그리고 포도 위에 올라서 움직이고 있을 때에 사진사를 만나면 절대로 점프를 하지 말자. 이 레벨에서는 3개의 엘렉툰 감옥을 풀어 주어야 할 것이다.

*** 정글 #13**

전체적으로 별다른 특징이 없는 스테이지이다. 보이는 포도송이들을 내려서 엘렉툰의 우리들을 찾도록 하자. 예를 들어 구슬들을 쥐어 나무 위에 오르다가도 숨겨져 있는 우리를 발견할 수 있을 것이다.

*** 정글 #14**

이 스테이지에서는 무엇보다 재빠른 민첩성이 요구되는 곳이다. 가능한 한 점프할 때에 쉬지 않고서 포도송이 사이를 뛰어다녀야만 가까스로 매달릴 수 있을 것이다.

*** 정글 #15**

이곳은 엘렉툰의 우리가 하나도 없다. 하지만 스테이지 끝부분에서 강한 펀치를 이용함으로서 보너스 레이맨을 얻을 수 있을 것이다.

*** 정글 #16**

다시 모스키토를 만나서 전투를 벌이게 된다. 우선 화면 중간에 머물러서 그를 향해 다가오는 모스키토에게 강한 펀치를 날리자. 펀치를 때릴 때에는 공중에서 약간 점프를 한 상태에서 때려야만 충분한 리치에서 명중시킬 수 있을 것이다. 그리고 낮은 자세로 포복하다 보면 여러 가지 아이템들을 획득할 수 있는 기회를 얻을 수 있을 것이다.

*** 정글 #17**

베틸라가 레이맨에게 물건을 꽉 쥘 수 있는 파워를 제공해 준다. 그리고 다시 꿈의 숲 세계로 돌아가게 된다. 여기서 레이맨에게 아까 베틸라가 준 언덕을 짚고 있는 힘과 물건을 짚을 수 있는 힘이 요구된다. 그리고 모스키토의 소굴의 보스를 처치하는 방법은 우선 그가 열매를 갖고서 쫓아올 때 빨리 도망쳐야 한다. 특히 이 부분에서 위로 점프 때와 마찬가지로 좌우로 갈 때도 보이지 않는 곳에서는 뛸 수 없다는 것을 인식해야 한다.

드럼 언덕 (Bongo Hills)

*** 뮤직 #1**

이제 레이맨은 아름다운 선율이 흐르는 음악의 나라에 와 있다. 주위에 있는 물체나 적들도 음악에 나오는 기호나 악기로 만들어져 있어 너무나 아기자기 하다. 우선 이곳의 첫 번째 스테이지에서는 1개의 엘렉툰 우리만 구해 주면 된다. 그리고 이곳의 출구는 화면 왼쪽에 위치해 있다. 따라서 어느 정도까지 오른쪽으로 진행한 다음에는 다시 왼쪽으로 나아가면 출구를 찾을 수 있을 것이다.

*** 뮤직 #2**

이 곳에서는 구름을 잘 눈여겨보기 바란다. 구름 위에 막상 발을 짚고서 올라갔을 때 서서히 아래로 떨어지는 것을 볼 수 있다. 여기서 바로 점프하는 타이밍을 놓칠 경우 아래로 떨어져 죽게 된다. 따라서 다음 구름으로 넘어갈 때에는 그 타이밍을 잘 맞춰야만 안전하게 뛰어넘을 수 있을 것이다.

*** 뮤직 #3**

이곳에서는 게임 초반부터 마라카스

①나뭇가지에 걸려있는 마법의 옷을 집어주자.
②총을 들이대는 사냥꾼에 깜짝 놀란 모습
③모나리자가 너무 재미있게 그려졌다.

라는 쿠바의 리듬 악기를 타고 돌아다녀야 한다. 이 악기를 타면 레이맨이 조종하는 방향으로 움직이게 되는데, 동서남북 어떤 방향이든지 가능하다. 하지만 벽에 걸리거나 장애물에 부딪혀서 레이맨이 이 악기에서 떨어질 경우에는 다시 아래에서 타야 된다. 따라서 실수를 한 번이라도 줄이기 위해서는 한 번 움직일 때마다 장애물 위치를 파악해 두고 미리 피하는 것이 상책이다.

*** 뮤직 #4**

초반부터 날씨가 험악해지기 시작한다. 모아이 상 같은 기둥에서 번개를 내리 쬐는데, 상당히 짜증이 날 정도로 심하다. 특히 파워 상태를 유심히 살펴보아야 할 것이다. 그리고 미끄러지는 에스컬레이터 같은 곳이 있을 것이다. 이곳 역시 타고 내려오다 보면 왼쪽으로 가는 길이 있는데 내려가지 말고 그냥 타고 오른쪽으로 간다. 그 후부터는 계속 진행하더라도 빠른 진행이 될 것이다.

그리고 잠시 후에 구름을 타고 뿔을 뛰어넘어야 하는 곳이 있을 것이다. 상당히 어려운 부분인데 구름의 앞쪽 길에 서 있으면 간단히 뛰어넘을 수 있을 것이다.

*** 뮤직 #5**

레이맨이 첫 번째 사진사에게 도착했을 때에는 우선 뒤로 점프를 한다. 그러면 갈색의 북이 있을 것이고 그것을 발판으로 삼아서 왼쪽으로 점프를 한다. 그러면 동그란 북이 연속으로 돌아가는 물체를 볼 수 있을 것이다. 그 북 위에서 깡충깡충 점프를 하다 보면 북이 계속 벽을 따라서 움직인다. 이때에 앞에 보이는 장애물에 부딪히는 것을 주의해야 한다. 만약 한 번이라도 부딪혀서 북에서 밀려날 경우 아래에 있는 가시밭에 떨어져 게임 오버가 되는 광경을 목격하게 될 것이다.

그리고 이번 스테이지 끝부분에서는 패널의 다른 쪽 편으로 점프를 해야 한다. 이때에 바닥으로 떨어지게 되는데, 우선 왼쪽으로 가서 다른 엘렉툰의 우리를 찾자. 아마도 왔던 길을 추적하여 오른쪽 끝 쪽으로 점프를 하자. 그러면 구름이 보일 것이며, 게이머를 출구 쪽으로 안내하는데 일조를 할 것이다.

*** 뮤직 #6**

처음 시작하자마자 무시무시한 가제 드러머가 있다. 이 드러머는 붉은 색을 하고 있는데, 그 무료 부분에 있는 구름을 유심히 살펴보자. 그 구름 위에 올라타야 타야 하는데, 드러마가 내리찍는 투포환에 당하지 않는 것이 중요하다.

알레그로 프레스토 (Allegro Presto)

*** 뮤직 #7**

알레그로와 프레스토는 음악에서 쓰이는 빠르기의 단위이다. 빠르기의 단위중 가장 빠른 것이 프레스토인데, 그만큼 이번 스테이지부터는 빠른 속도로 스테이지가 전개된다. 그 이유는 레이맨이 움직이는 자리표가 미끄러질 만큼이나 빠르기 때문이다.

움직일 때에 빠르게 움직이지만, 장애물만 적절히 피하면서 진행하면 어렵지 않다. 특히 가시가 많이 난 부분

을 주의하도록 하자.

*** 뮤직 #8**

이곳에서 눈여겨 보아야 할 점은 바로 트럼펫이다. 이 트럼펫들이 양쪽에서 불면 레이맨을 멀리까지 보낼 정도의 힘을 지닌다. 따라서 구름 사이를 점프하여 높은 곳을 올라갈 때에 트럼펫의 힘을 빌려야 한다. 우선 양 옆으로 난 트럼펫 사이를 오가면서 점프를 같이 하면 상상치도 못한 곳까지 올라갈 수 있다.

*** 뮤직 #9**

오른쪽으로 움직이다 보면 첫 번째 봉고를 뛰어넘을 수 있을 것이다. 그런 다음에 왔던 방향 쪽으로 다시 나아가면 엘렉툰의 우리를 하나 찾을 수 있다. 그리고 사진사를 지난 후에 작은 두 개의 발판을 밟고서 점프를 하자. 그러면 갈색의 북들이 보이는데, 그것을 타고 가다 보면 엘렉툰이 갇혀 있는 우리를 발견하게 된다.

특히 이곳에서는 얼음의 미끄러짐을 이용해 점프를 해야 하는 곳이 상당히 많아졌다. 따라서 주의를 하지 않으면, 들어가야 할 곳을 무심코 지나는 경우가 발생할 지도 모른다.

*** 뮤직 #10**

이곳은 엘렉툰의 감옥이 없는 곳이다. 우선 이곳에 들어서면 두 번째 보스인 미스터 Sax를 만나게 된다. 그의 경적이 있는 구멍 안으로 펀치를 연타로 날리면 그는 쓰러질 것이

①프레스토처럼 빠르게 진행되는 스테이지
②가시들을 피해 엉금엉금 기어가는 모습
③높은 음 자리표가 음악의 세계임을 재확인 시켜준다.
④날씨가 나빠 우중충한 분위기를 연출한다.
⑤연속적으로 놓여있는 구슬들은 보너스 획득에 안성맞춤이다.
⑥징의 언덕에서의 포즈
⑦계속 컨티뉴를 할 것인가 말 것인가?

다. 그를 쓰러뜨리고 나면 다음 판으로 넘어갈 수 있다.

*** 뮤직 #11**

이곳에서는 베틸라가 레이맨에게 머리카락을 돌리는 기술을 줄 것이다. 이 기술을 사용하기 위해서는 점프 버튼을 짧게 연속으로 사용하면 될 것이다.

징의 언덕 (Gong Height)

*** 뮤직 #12**

이곳에서 게이머는 Tibetan Monks라는 적을 첫 번째로 보게 된다. 우선 그 구슬 위에 탄 후에 구슬이 늘어났을 때에 오른쪽으로 가면 구름이 생긴다. 구름을 타고 올라가면 그 스테이지를 가볍게 클리어할 수 있을 것이다.

*** 뮤직 #13**

이 스테이지에서 가장 중요한 것은 2개의 엘렉툰의 우리를 풀어 주는 것이다.

Mr. Sax의 Hulabaloo

*** 뮤직 #14**

무려 6개의 엘렉툰 우리를 풀어 주어야 한다. 우선 오른쪽 끝으로 나간 다음에 레이맨이 있는 아랫 부분에 우리를 발견할 수 있다. 거기에 다가간 다음에 탈출 시켜 주면, 하나 하나씩 우리를 추가로 발견할 수 있다. 그리고 사진사에게 사진을 찍은 다음에 길게 아래로 미끄러질 것이다. 여기서 스피드가 붙게 된다. 그때에 갈색의 북들이 보이게 되면 벽에 부딪힌 다음에 다른 철창으로 뛰어 올라가도록 한다.

*** 뮤직 #15**

온통 구름이 덮인 곳이다. 하얀 색 구름만 밟을 수 있다고 생각하면 된다. 이곳에서는 아까의 수도승들이 많이 나오게 되는데, 그들이 들고 있는 북을 주의하여 지나도록 하자.

*** 뮤직 #16**

게이머는 미스터 Sax와 함께 하나로 되는 기회를 얻었다. 그가 수류탄을 던지려고 할 때 점프를 하여 피하도록 한다. 그러면 게이머가 공중에 떠 있는 상태에서는 그 수류탄이 아무런 효능도 발휘하지 못할 것이다.

빛나는 협곡 (Twilight Gulch)

*** 마운틴 #1**

우선적으로 주먹의 파워를 강하게 하는 아이템을 얻도록 한다. 이 아이템을 얻기 위해서는 여러 번의 점프를 하여 가까스로 절벽에 매달려 기어올라야 할 것이다. 이 펀치는 나중에 가서 절벽에 매달리는데도 큰 효과를 발휘하는 아이템이다.

그리고 이번 스테이지의 시작은 화면 왼쪽으로 내려가서 시작을 하게 되는데, 무시무시하게 생긴 토인들이 등장한다. 그 바위로 된 몬스터들은 엘렉툰의 우리 주위를 맴도는데, 무척 파워가 강하다.

*** 마운틴 #2**

점프를 한 다음에 커다란 바위를 부실 수 있다. 때때로 그것들은 보너스 아이템들이 숨겨져 있기 때문에, 하나하나 확인해 보는 습관을 갖자. 그리고 스테이지 후반부에서 사냥꾼에 눈에 띄게 된다. 여기서 그 주위를 맴돌다가 마지막 구름에 뛰어오른다. 그 다음에 그 앞으로 돌진하기보다는 구름 가장자리를 잡고 있으면, 그의 총탄은 빗나가고 말 것이다. 이때에 다시 뛰어 내려와 그에게 펀치를 가하면 그를 해치울 수 있다.

험난한 바위들 (The Hard Rock)

*** 마운틴 #3**

스테이지가 시작하자마자 레이맨은 동굴 안으로 사뿐 사뿐히 기어가야 한다. 그런 다음에 거대한 바위 괴물을 피해야 하는데, 이때에 구름을 타야 한다. 구름을 타면 여러 가지 파워업 아이템을 얻을 수 있다. 그 다음에 다시 시작했던 방향으로 되돌아가서 오른쪽에 협소한 동굴 쪽으로 점프를 하자. 이곳에 단지 한 개의 엘렉툰 우리를 발견하게 될 것이며, 그 주위에 있는 사냥꾼과 약간의 충돌이 있을 것이다.

*** 마운틴 #4**

3개의 대포를 가까스로 피한 다음에 동굴을 찾아 내려가자. 그러면 작은 파워업 아이템을 얻을 수 있다. 그 다음에 구름이 보이는데, 다음에 3개의 대포를 지나면 다른 엘렉툰 우리를 발견할 수 있게 된다. 참고적으로 구름 사이를 뛰어 넘는 동안 마법사를 만나게 될 것이며, 다른 스테이지에 비해 구출해야 할 엘렉툰들이 많다.

*** 마운틴 #5**

여러 곳에서 레이맨을 향해 떨어지는 바위들을 피하기 위해서 발판 가장자리를 붙잡아야 할 것이다. 그리고 스테이지 후반부에 가서는 두 명의 바위 괴물을 만나게 된다. 그들을 제거하기 위해서는 그 머리 부분을 강하게 내리쳐야 할 것이다.

Mr. 스톤의 봉우리들

*** 마운틴 #6**

이곳에서는 두 개의 엘렉툰 우리가 있다. 그 첫 번째 경우 처음으로 마주치는 푸른색 못이 있는 곳 아래에 있는 작은 동굴에 있다. 두 번째 동굴은 떠오른 푸른색 못들 아래에 위치하고 있다. 그리고 이곳에서는 뮤지션의 기타를 가지고서 바위를 깰 수 있는 재미있는 발상을 해볼 수 있다.

*** 마운틴 #7**

레이맨의 헬리콥터 머리를 이용하여서 끈을 닳게 해야 한다. 특히 어떤 지점에서는 물에서 거대한 바위로 이어지는 지점의 끈을 끊어야 한다. 가장 최선의 방법은 위아래로 동작을 취하여 한 점에 집중되도록 하는 방법이 가장 좋다. 그리고 레이맨이 잔디밭에 도착할 때에 숨겨진 엘렉툰 우리를 찾을 수 있다. 의외로 잘 파악되지 않는 은밀한 장소에 숨겨져 있기 때문에, 상세히 살펴보아야 할 것이다.

*** 마운틴 #8**

이곳에서 레이맨은 헬리콥터 파워를 잃어버리게 된다. 첫 번째의 올라오는 동그란 물 부분을 통과하게 된다. 이때에 왼쪽으로 간 다음에 구름들을 올라타면, 이번 스테이지의 유일한 엘렉툰의 감옥을 발견하게 될 것이다.

①필기구 사이를 뛰어다닌다.
②어둠의 세계로 빨려들어가는 레이맨

*** 마운틴 #9**

오랜 여행 후에 잔디에 도착하기 전에 아래로 떨어지게 된다. 그리고 레이맨은 마법사를 만나게 된다. 그리고 다음 동굴로 점프를 할 때에 많은 구슬들이 모여 있는 장소를 찾게 될 것이다. 그리고 사진사를 만난 후 두 번째 동굴 안으로 들어갈 때에 또다른 엘렉툰 우리를 찾게 된다. 마지막으로 푸른색 구슬들이 밀집해 있는 곳으로 점프를 할 때에 3번째의 엘렉툰 우리를 발견하게 될 것이다.

*** 마운틴 #10**

이번 레벨에서 Mr Stone과 싸우는 기회가 주어진다. 그것이 1:1 싸움이라는데 더 큰 의의가 있다. 그에게 큰 피해를 입히기 위해서 점프를 한 다음에 머리 부분을 가격해야 한다. 그러나 그 방법을 하기 위해서는 바위 위쪽에서 점프하여 높은 곳에서 강한 펀치를 날리는 방법을 익혀야 한다. 하지만 그 보스의 움직임이나 분위기에 눌려서 가히 그렇게 하기가 쉽지 않을 것이다.

그리고 그를 혼란케 하기 위해서 이리저리 뛰어다니면서 레이맨만의 기동성 있는 기술을 사용해 보는 것도 좋다. 특히 그 보스의 경우 레이맨이 공격을 많이 가할수록 나중에 가서는 바위를 던질 수 없기 때문에 점차 무기력해질 것이다. 따라서 그가 초반에 공격을 많이 하여 지칠 수 있도록 유인하는 것도 또다른 방법이 되리라 생각된다.

*** 마운틴 #11**

베틸라가 나타나 레이맨에게 뛰는 힘을 주게 된다.

지우개 평원 (Eraser Plains)

*** 이미지 #1**

이곳은 온갖 필기구들이 등장하는 학용품의 세상이다. 어쩌면 한편의 만화 영화 속에 등장하는 의인화 된 사물들이 주류를 이루는데, 생김새와 달리 그들의 공격은 만만치 않다. 우선 연필을 점프 한 다음에 Yin-Yang을 때려 눕힌다. 다시 점프를 한 다음에 발판을 짚고서 오른쪽으로 이동하면 엘렉툰의 우리를 찾을 수 있다.

그리고 사진사를 지난 다음에 첫 번째 연필을 지난 다음에 두 개의 연필 사이에 있는 파워업 아이템을 얻을 수 있다. 그 아이템을 집은 다음에 오른쪽에 보이는 발판을 얻은 다음에 뛰어 넘자. 그리고 스테이지 후반부에는 무려 8개의 Yin-Yang을 보게 될 것이다. 전체적으로 이번 스테이지에서는 헬리콥터 파워가 유용하게 쓰인다. 그것은 레이맨이 위에서 아래로 떨어질 때의 타이밍을 상당 수 늦춰 주기 때문이다.

*** 이미지 #2**

처음에 연필들의 줄을 넘은 다음에 엘렉툰의 우리를 발견하게 될 것이다. 그러나 레이맨이 그곳에 바로 도착하는 것은 불가능하다. 여기서 레이맨이 왼쪽 두 번째 줄에 있는 연필을 뛰어 넘어야 한다. 그 다음에 푸른색 구슬을 모두 얻은 후에 아이템을 취득하면, 레이맨이 조그맣게 쪼그라든 모습을 볼 수 있다. 그러면 레이맨은 몸이 작아졌기 때문에 지우개 사이를 기어가서 엘렉툰들을 구출할 수 있다.

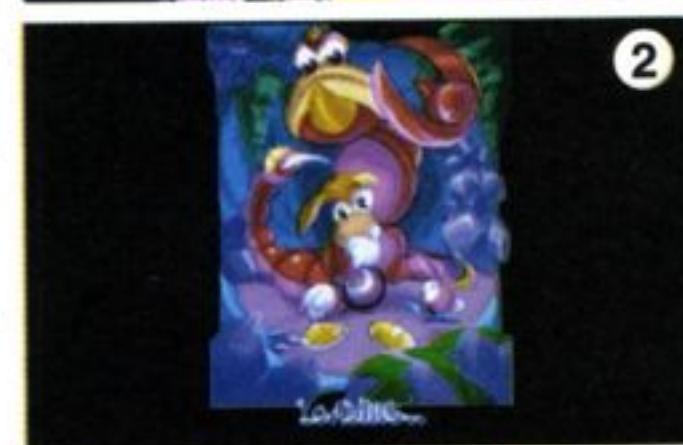
*** 이미지 #3**

처음에 꼬마 요정을 보았을 때 그것을 절대로 만지지 말고 앞으로 진행하자. 그러면 Yin-Yang을 보게 되는데, 이를 펀치 한방에 격퇴한다. 그리고 점프를 한 뒤에 발판을 집으면 보너스 파워업을 할 수 있다. 그리고 다시 보이는 꼬마 요정을 취득하면 크기가 작아질 것이며, 그 아래에 있는 보너스를 더 많이 취득할 수 있다.

이번 스테이지 후반부에 갔을 때 레이맨은 다시 크기가 커진다. 그 다음에 고리를 가까스로 잡으면 요정을 만나게 된다. 이 요정에게서 여러 가지 능력을 얻을 수 있을 것이다. 전반적으로 레이맨의 크기에 따라 여러 가지 아이템들을 추가적으로 얻을 수 있는 스테이지이다.

*** 이미지 #4**

여기서 게이머는 처음으로 스페이스 마마와 대결을 한다. 그러나 처음으로 게이머는 그녀의 경비병 한 명씩 해치워야 한다. 처음에 해적은 화면 오른쪽 코너로 몰아세운 다음에 펀치 공격을 가하면 주효하다. 그리고 곧바로 점프를 한 다음에 두 번째 해적이 있는 배로 잠입한다. 그리고 왼쪽 코너에 가서 이번에는 폭탄이 날아오는 곳을 볼 수 있다. 그것은 3방에 그를 배 밖으로 날려 버릴 것이다.

그리고 경비병들을 제거 한 다음에 스페이스 마마를 만날 수 있다. 그는 무릎으로 공격하는데, 그녀가 공중에 있는 동안에 그녀를 해치워야 한다. 그녀의 무릎이 올라갔을 때 그 아래에서 공격을 하면 주효할 것이다.

마지막 스테이지는...

이미지 #4 이 후에도 훨씬 여러 개의 스테이지가 있으나 지면 관계상 독자 여러분께 맡기기로 하겠다. 우선 그 후의 전개 과정은 이미지 나라가 11스테이지까지 전개된다. 그 다음에 동굴 나라로 이동하여 8스테이지를 통과해야 한다. 그리고 마지막 단계인 미스터 다크의 저택에 들어가서 4개의 스테이지를 전개시키게 된다.

마지막 스테이지에 가서는 레이맨이 스테이지를 통과하면서 많은 보스급 적들과 싸워야 한다. 그 보스들은 과거에 나왔던 보스들이 주종을 이루는데, 상당히 파워가 모자라게 될 것이다. 이 보스들을 물리치고 나면 화면에 레이맨이 환호하는 모습이 나오면서 대단원의 엔딩 화면을 보게 될 것이다.

①잉크통의 모습이 사뭇 재미있다.
②고난의 연속
③곤히 잠들어 있는 사자를 깨워야 하는가!
④이 보스와의 대전은 게임 전체를 통틀어 상당히 어렵다.

석기시대부터 미래시대까지 문명을 발전시킨다

시빌라이제이션 2 (Civilization Ⅱ)

장 르	전략시뮬레이션
제작사	마이크로 프로즈
유통사	쌍용
시스템 요구사항	486 이상/8메가 이상의 램 마우스 필수/윈도우즈 3.1 이상
발매일	6월중
가 격	46,200원
문의처	쌍용(02-270-8946)

CIVILIZATION II ACKNOWLEDGEMENTS

시작하기 전에...

이번에 출시된 시빌라이제이션 2는 지난 1편에 비해 훨씬 향상된 느낌을 갖게 한다. 특히 옛날 부귀영화(?)를 누리던 마이크로 프로즈사가 EA같은 신진 게임사에게 자리를 빼앗겨, 자사에서도 이 시빌라이제이션 2에 사활을 걸었을 정도로 신경을 많이 썼다. 그 결과 발매되자마자 인터넷 게임 차트에서 연일 1위에 랭크되어 있을 정도로 전세계적으로 인기가 높다.

특히 C&C와는 구별이 되는데, 그 이유는 과거 석기 시대부터 미래의 시대까지 모든 시대에서 게이머가 문명을 발전시켜야 하는 묘미가 있기 때문이다. 특히 게임을 통틀어 79가지의 기술과 39가지의 시설물, 11가지의 지형, 50여가지의 유니트, 28가지의 원더 오브 월드, 7가지의 정부 형태가 존재한다. 따라서 게임을 하나 클리어 한다고 하더라도 다음 번에 새로 시작할 때는 얼마든지 다른 상황에서 게임을 진행할 수 있다. 또 게임의 흐름도 유기적으로 연결되어 있고 각각의 상황 설정도 치밀하다.

시빌라이제이션 2의 시나리오에서 적은 거대한 왕국을 건설하게 되는데, 여기에 맞선 게이머는 위대한 선조들이 실패했던 그 시기를 이어받게 된다. 적당한 장소에 도시를 건설한 후에, 알맞게 발전시켜야 한다. 그리고 적들의 침략을 방어해야 하며, 강력한 적들로부터의 위험을 중화시켜야 한다. 아마도 게이머는 작은 민족으로서 자신의 후예가 살아남는 것뿐만 아니라 다른 식민지의 건설에도 앞장서야 할 것이다.

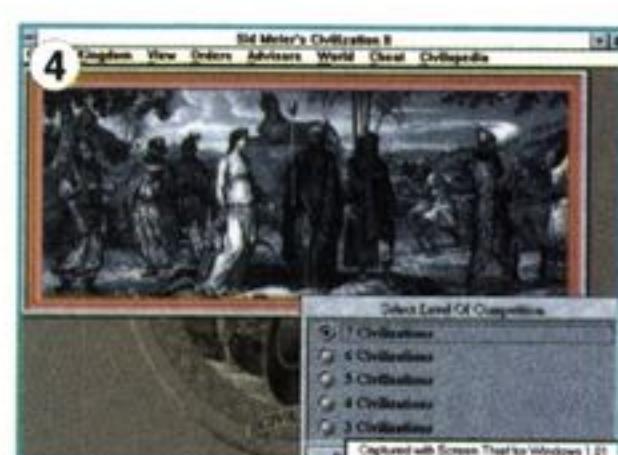
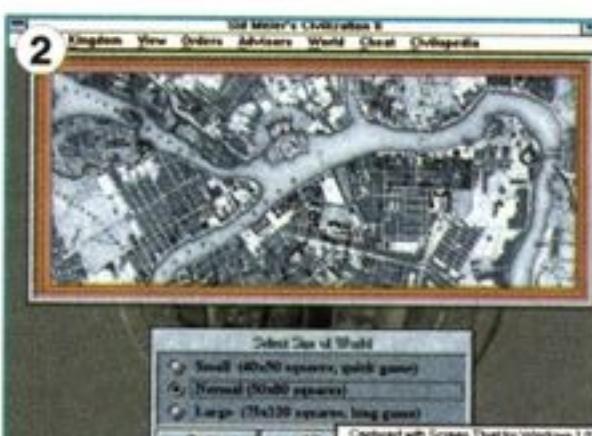
게임환경 설정하기

■ **세계의 크기 선택** : 지도 크기를 크게 3단계로 구분하여 결정할 수 있다.

■ **대륙의 크기 선택** : 바다와 대륙의 비율을 조정한다.

■ **지형 정하기** : 다양한 자원들의 수치를 설정할 수 있다.

■ **기후 정하기** : 대륙의 기후를 임

① 메인메뉴
② 화면의 크기를 정한다
③ 난이도를 자신의 수준에 맞게 정하자
④ 경쟁자의 난이도 결정

의로 결정할 수 있다. (예:온대 기후 등)

■ **온도 정하기** : 대륙의 전체적인 온도를 서정할 수 있다.

■ **나이 정하기** : 현재 지구의 나이 정하기

■ **난이도 정하기** : 6개의 난이도가 준비되어 있으며, 게이머의 수준에 따라 정하면 된다. 그리고 난이도가 높으면 높을수록 게임에 관련되는 외부 환경 요소가 많아진다.

■ **경쟁자의 레벨 선택하기** : 종족의 수를 결정한다.

■ **경쟁자의 활동 레벨** : 경쟁자의 활동 레벨이 높다면, 그만큼 게이머가 신경 써야 할 사항이 많아진다.

■ **게임 규칙 조정** : 게임에 관련되는 외부 사항을 개별로 조정할 수 있다.

■ **성별 선택** : 이 게임을 하는 게이 머가 남자인지 여자인지를 입력해 준다.

■ **부족 선택** : 세계 여러 인종을 나열하고 있으며, 어느 인종을 선택할 것인지를 결정해야 한다.

■ **도시 스타일 선택** : 4가지 샘플이 나와 있으며, 이중 게이머가 건설하고 싶은 도시를 결정하자.

정치체제에 관하여

1. 민주주의

생산력이 공화국과 비슷하고 생산된 유니트가 도시를 벗어날 때 화난 사람이 생기는 것은 똑같다. 하지만 부패가 없는 복지 국가이기 때문에, 국민들의 불만이 적은 편이다.

우선 민주주의 상에서 전투하는 팁을 말하자면, 우선 자본이 중요하다. 메뉴에서 세금 비율에서 과학을 10% 정도만 남겨 두고 모조리 세금으로 바꾼다. 그런 다음에 사치를 30~40% 정도 올리면 돈이 엄청나게 들어온다.

이러한 자금을 바탕으로 전투 유니트 생산에 따른 불만도 어느 정도 해결될 것이다. 특히 무역을 자주 하면 자본이 많이 들어오므로 많은 군사 시설 등을 갖출 수 있다. 그리고 그 돈으로 국경 지대에 유니트를 생산하고 병영 막사와 공항, 항만 시설 등을 만들어 에너지를 쉽게 채울 수 있도록 하자.

2. 독재 체제

가장 기본적인 형태로서 대부분의 초보자들이 이 형태로 도시를 건설하려고 든다. 하지만 정치 규모나 생산력 면에서 적은 규모이기 때문에 큰 도시를 유치하기가 힘들다. 또 이러한 정치 체제하에서는 기간 산업을 발전시키기가 힘들며, 1차 산업에 치중을 많이 하게 된다.

3. 공산주의

전 영토에 부패가 널려 있어, 세금 징수가 쉽지 않다. 하지만 명령을 내리기가 쉽고 단기에 엄청난 효과를 거둘 수 있다. 하지만 게임이 점차 진행됨에 따라 이 정치 체제를 다른 체제로 바꿀 필요성을 느끼게 될 것이다.

4. 군주제

생산력은 광산 개발, 관개 수로 건설, 도로 건설을 하면 생산력이 향상되는 것을 볼 수 있을 것이다. 그리고 유니트 유지비는 하나의 자원이 소모되게 될 것이다. 그리고 도시에 군대를 두면 화난 사람들을 보통 사람으로 바꿀 수 있을 정도로 사람들의 단결력이 대단하다.

5. 공화국

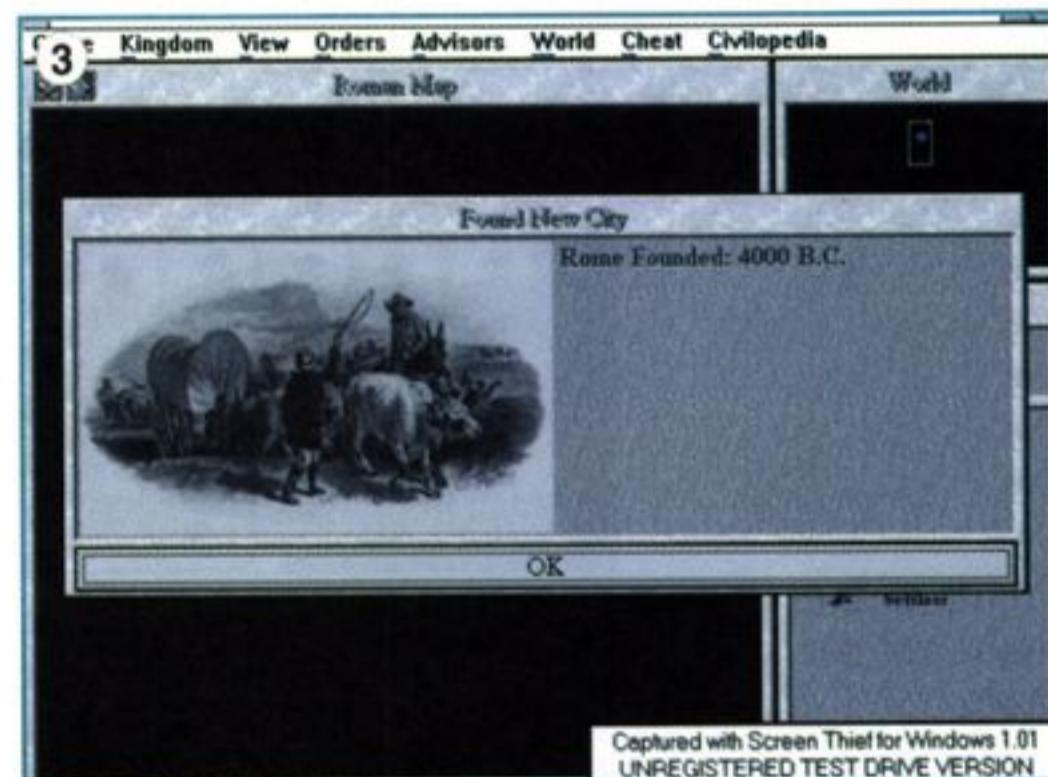
생산력이 눈에 띄게 높은 정치 체제이다. 특히 교역량에 있어서는 타의 추종을 불허하여 엄청난 외화를 획득할 수 있다. 하지만 그에 따라 국민들의 마음을 제대로 다스리기가 힘들다. 유니트가 생산된 도시를 벗어나면 유니트당 2개의 불행한 사람이 생긴다.

이러한 식으로 사람들이 쉽게 동요되기 때문에, 민심을 다스리는 것이 중요하다.

정치 체제를 바꾸는 타이밍이 중요하다.

이 시빌라이제이션 2에서는 정치 체제를 어떤 시기에 바꾸느냐에 따라 게임의 승패가 좌우된다. 방금 위에서 정치 체제에 관하여 설명을 마쳤으므로, 각 체제에 대한 특징은 제대로 익혔을 줄이라 믿는다.

우선 처음에 대부분의 게이머가 독재 체제로서 다스리게 된다. 하지만 이것은 큰 도움이 되지 않는다. 이 경

① 자신이 세울 도시의 스타일을 결정한다
② 초기에는 개척민들을 길들여야 한다
③ 드디어 도시를 세우기 시작했다

명령어 안내

〈스페이스 바〉 : 이번 상황에서 내릴 명령이 없을 경우에 이 키를 유니트에서 사용한다.

〈F〉 : 요새화(Fortify) 시키는 것으로서 현 위치에서 진지를 구축하여 방어력을 높일 때 사용한다. 특히 도시의 경우에는 모든 방어 유니트들을 요새화 시켜 놓아야만, 적의 공격에 어느 정도 대비할 수 있다.

〈W〉 : 대기(Wait) 시키는 것으로서 현재 사용하는 유니트를 정지시켜 놓은 다음에, 다른 유니트에 먼저 명령할 수 있다.

〈S〉 : 보초(Sentry)를 보는 것으로서 일단 대기 상태로 있는다. 그 다음에 근처에 적이 접근할 때에 서서히 이동하는 작전을 펼칠 때 유용하다.

〈SHIFT+P〉 : 약탈(Pillage)로서 해당 지역의 도로나 경작지, 요새 등을 없앨 때 사용한다. 일종의 전투 모드와 비슷한데, 지상 유니트에서만 사용이 가능하다.

〈SHIFT+D〉 : 해산(Disband)으로서 현재 작동하고 있는 유니트를 버린다.

〈G〉 : 진행하는 것으로서 현재 보내고 싶은 곳으로 유니트를 이동시킬 수 있다.

우 도시 인구 숫자보다도 적은 유니트를 갖고 있기 때문에, 유지비가 거의 들지 않는다. 따라서 관개 수로나 길을 만들어도 아무런 이득을 얻을 수 없다. 따라서 인구를 3정도 만들었을 때에 정착민들을 만들어 준다. 그리고 도시의 음식 생산량이 2정도 되는 것이 좋다. 만약 지나치게 많이 줄 경우 도시가 체제에 비해 비대해져서 많은 반란이 발생하게 된다.

그리고 각 도시에 정착민들이 한 두 명 정도 나오기 시작할 때에 다음 체제로 넘어가는 것이 정석이라고 할 수 있다.

다음 체제는 군주제인데, 도시 인구가 3이 되었을 때에 사원을 지어 주어야 한다. 왜냐하면 도시 인구가 높을수록 그들의 신앙심이 높아져서 어딘가로 해소해야 하는데, 그것이 바로 사원이다. 이 사원은 사람들의 심리를 안정되게 해주는 효과가 있다.

이 정도 도시가 성장한 상황에서 제일 생산량이 많은 도시를 선택하여 원더(Wonder)를 하나 만들기 시작한다. 그리고 옆 도시에는 군사를 생산하여서 이 도시의 경비 임무를 만들다. 이 군주제 상태에서는 군사 3명까지가 화난 시민들을 보통으로 만들어 준다. 따라서 인구의 숫자가 6정도가 되었을 때에 콜로세움을 지어 주면 만족하는 상태가 된다.

인구가 7이상으로 넘어가면 이제 공화국으로 넘어가는 시점이다. 공화국의 약점은 위에서도 말했듯이 군사들 1명당 생산량을 소비한다. 또 자기 도시를 벗어나가서 도시에서 3 스퀘어 안에 있는 요새를 벗어나면 2개의 화난 사람이 나오게 된다. 하지만 국가 자체에 돈이 넘쳐 나와서 세금을 사치제 쪽으로 많이 퍼부으면 사람들의 심리를 안정시켜 줄 수 있다.

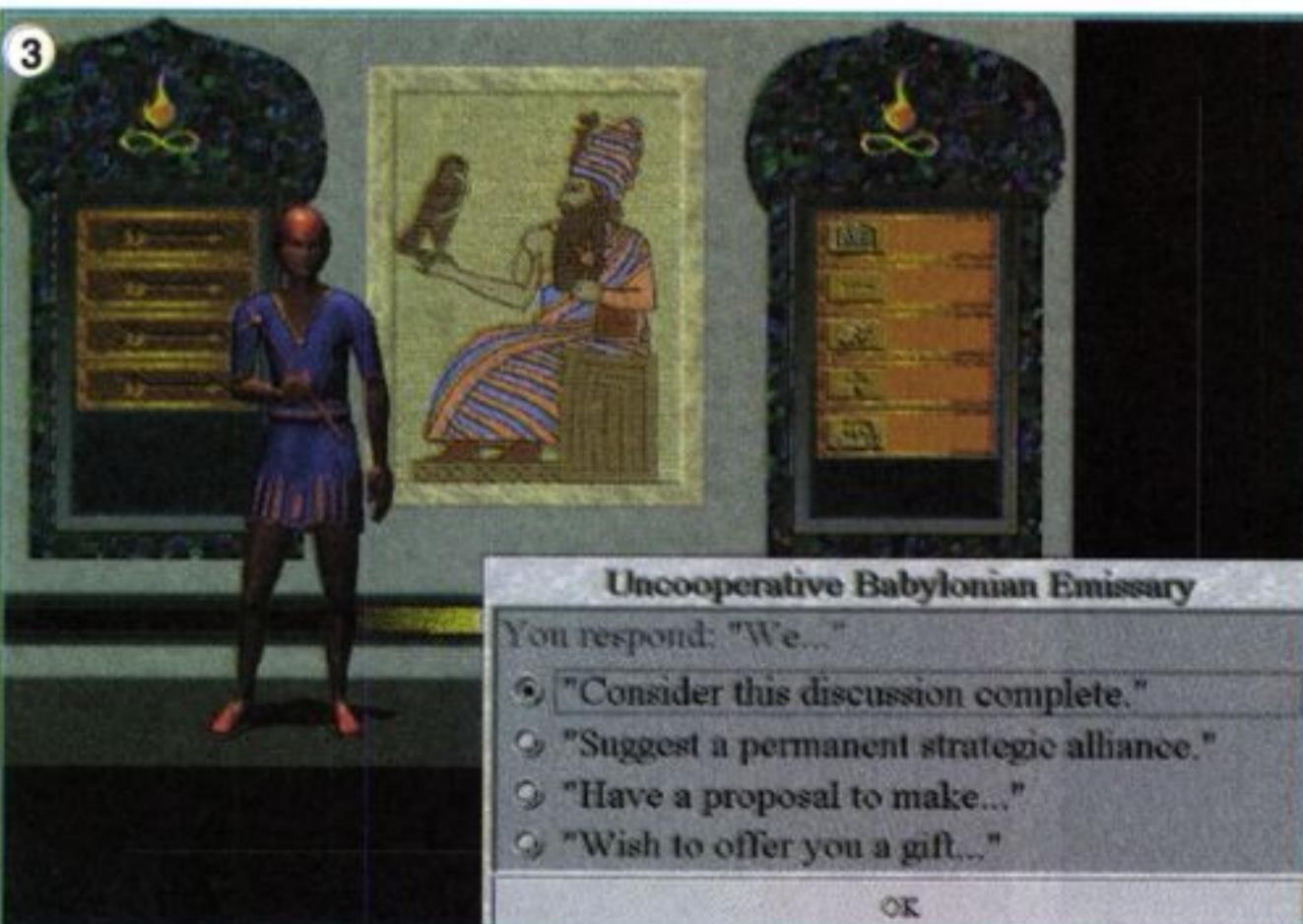
① 각계 전문가의 조언이 동영상과 함께 음성 사운드로 나온다
② 20세기 초 러시아의 도시 상태의 출력 화면
③ 바빌로니안에서의 혼란을 수습하자
④ 각 도시당 지원되는 임원들의 숫자

개척자 & 기술자 유니트에 관하여

■새로운 도시 만들기

개척자 기술자 유니트에서 〈B〉키를 누르면 도시가 형성된다. 이때 초기치의 인구는 10000명에서 시작한다.

■개간하기

〈I〉키를 누르면 개간이 시작된다. 지형이 평지일 경우에는 관개 설비가 되며, 지형이 숲이나 늪, 정글일 경우에는 플레인으로 바뀐다. 이때에는 다시 〈I〉키를 누르면 관개 설비가 된다.

■도로/철도 건설

〈R〉키를 누르면 도로를 만들 수 있는데 도로가 있으면, 육상 유니트가 이동할 때 이동력이 1/3밖에 안된다. 그리고 다리 건설 기술이 개발되면 강 위에도 도로가 놓일 수 있다. 또한 철도 건설 기술이 개발되면 곧바로 철도를 건설할 수 있다. 철도의 경우는 이동력이 전혀 줄어들지 않는 장점이 있다.

■탄광 만들기

산지 지형에서만 적용되는데, 유니트에서 〈M〉키를 누르면 된다.

■숲 만들기 & 없애기

평지 지형에서 〈M〉키를 누르면 숲이 만들어진다. 숲에서는 식량보다 자원을 많이 생산하는 효과를 얻을 수 있다. 그리고 〈O〉키를 누르면 숲이 일반 초원 지대로 바뀐다.

■오염 없애기

도시 주변에 오염이 발생하게 되면 해골 마크가 표시된다. 이때에 〈P〉키를 누르면 오염을 없앨 수 있을 것이다.

■요새 만들기

〈F〉키를 누르면 요새가 만들어진다. 이 요새에 군대가 주둔하고 있으면 얼마간의 방어력 포인트를 얻을 수 있다.

■공군 기지 만들기

하늘을 날아다니는 전투기류는 이동력이 0이 되면 추락한다. 따라서 이들이 잠시 쉬어갈 수 있는 공군 기지를 만들어 주어야만 한다. 이 공군 기지를 곳곳에 설치하여 병참기지 화하면 육상 유니트보다 훨씬 큰 효과를 얻을 수 있다.

원더(Wonder)에 대하여

원더란 역사 속의 건물이나 세계 7대 불가사의에 속해 있는 여러 건축물들을 의미한다. 이 원더는 아주 비싸고 중요한 요소중의 하나이다. 몇

몇 원더들은 민주주의로 바꾸는데 거의 필수적이라고 할만큼 중요하다. 따라서 다른 나라가 먼저 만들어 버리면 정말 난처한 입장에 처하게 된다. 물론 원더가 있는 도시를 빼앗을 수 있겠지만 공격하면 원더가 부서질 때가 많다.

필자가 권하는 원더로는 레오나르도 작업실, 후버댐, 그레이트 라이브러리 등이다. 이러한 원더들은 시대의 흐름에 대단히 중요한 장소들이다.

유니트 50가지 리스트

1. 이지스 순양함 (AEGIS cruiser)

공격력 8, 방어력 8, 이동력 5, 체력 3, 화력 2

: 대공 능력이 엄청 좋은 함선이다. 미사일과 공군 유니트들을 단숨에 무력화시킬 수 있을 정도의 방어력을 지니고 있다.

2. 스키 부대 (Alpine Troops)

공격력 5, 방어력 5, 이동력 1, 체력 2, 화력 1

: 이동력이 적은 반면에 소규모 전투에 효과가 있다. 방어력이 어느 정도 되기 때문에, 요새 방어 등에 쓰면 유용하다.

3. 궁수 (Archers)

공격력 3, 방어력 2, 이동력 1, 체력 1, 화력 1

: 화살을 쏘는 궁수로서 대부분 옛날 시대에 등장한다. 공격력과 방어력이 비슷하므로 조화가 잘되지만 이동력이 낮아서 기동성이 없다. 시대가 점차 바뀌어 화약이 발명되면 이 궁수들을 사라진다.

4. 탱크 (armor)

공격력 10, 방어력 5, 이동력 3, 체력 3, 화력 1

: 육상 전에서는 이를 따를 자가 없다고 할 정도로 높은 화력을 자랑하고 있다. 특히 이동력 또한 빠른 편이어서 웬만한 육상 부대 등은 빠른 시간 내에 전멸시킬 수 있는 괜찮은 유니트이다.

5. 야포 (Artillery)

공격력 : 10, 방어력 1, 이동력 1, 체력 2, 화력 2

: 파괴력만큼은 탱크와 비슷하지만, 이동력과 방어력이 전무하다. 성벽을 파괴하거나 도시를 파괴할 때에 사용하면 좋지만, 별로 쓸모가 없다. 나중에 로봇 기술이 발명되면 퇴역하게 되는 유니트이다.

6. 전함 (Battleship)

공격력 12, 방어력 12, 이동력 4, 체력 4, 화력 2

: 해상 유니트의 왕자라고 불릴 정도의 뛰어난 공격력과 방어력을 가진 유니트이다. 만약 적들이 해상에서 전함이 없는 상태에서 접근하면, 해상 봉쇄령을 내릴 정도의 강력한 힘을 지니고 있게 된다. 자동차를 발명한 이후부터 등장하는 유니트이다.

7. 폭격기 (Bomber)

공격력 12, 방어력 1, 이동력 8, 체력 2, 화력 2

: 육해공을 가리지 않고 폭격기만 있다면 무서울 것이 없을 정도이다. 특히 육상 유니트에서는 이 폭격기에 대항할 만한 공격을 하지 못하기 때문에 뛰어난 이동력으로 큰 피해를 볼 수 있다. 주로 선제 공격에 사용되기 때문에, 방어력이 1이라도 큰 문제가 되지 않는다. 하지만 적들이 전투기를 보유하고 있다면 천적한테 물리는 꼴이 된다.

8. 대포 (Cannon)

공격력 8, 방어력 1, 이동력 1, 체력 2, 화력 1

: 대포로서 아까 나온 야포의 옛날 스타일이다. 두가지 모두 비슷한 류로서 별 차이가 없다.

9. 캐러밴 (Caravan)

공격력 0, 방어력 1, 이동력 1, 체력 2, 화력 1

: 실크로드를 통해서 무역을 하던 사람들이다. 이들은 단순히 전투를 한다기 보다는 무역을 하는 사람들이기 때문에, 부가가치가 높다. 특히 무역 능력을 개발하면 이들이 등장하게 되며, 국가간의 상호 협조 체계가 세워지면 이들의 가치는 하락한다.

10. 캐러벨 (Caravel)

공격력 2, 방어력 1, 이동력 3, 체력 1, 화력 1

: 중세 유럽의 함선으로서 단순히 수송선의 역할만을 한다. 지상 유니트를 이 배에 옮겨 실을 수 있으며, 최대 3개까지 운반이 가능하다.

11. 항공 모함 (Carrier)

공격력 1, 방어력 9, 이동력 5, 체력 4, 화력 2

: 항공 모함이라는 것이 공격을 직접 한다기 보다는 그 자체에 위압감이 들 정도로 거대하다. 특히 방어력이 9나 되는데, 이 배안에는 8개의 미사일과 전

① 피라미드를 발견하다

② 도시간의 순위가 TOP 5로 도표와 함께 비교되어 나타난다

③ 세금 비율을 정하는 것은 게임 운영에 대단히 중요하다

④ 켈틱족의 전원도시가 눈에 띈다

⑤ 현재 무역 상황에 대한 정보를 알려준다

투기들을 탑재시킬 수 있다. 아마도 이 항공 모함에 얼마나 많은 유니트를 장착하느냐에 따라 천하무적 합체(?) 유니트를 탄생시킬 수 있을 것이다.

12. 투석기 (Catapult)

공격력 6, 방어력 1, 이동력 1, 체력 1, 화력 1

: 고대에 쓰이던 투석기로서 옛날 시대에 비추어 볼 때 공격력이 대단히 높은 편이다. 하지만 이동력이 작아서 움직이기가 힘들다.

13. 카발리 (Cavalry)

공격력 8, 방어력 3, 이동력 2, 체력 2, 화력 1

: 모든 조건이 조화가 잘된 중반부 최고의 공격 유니트이다. 방어력도 대단히 쓸 만하고 탱크와 비슷한 성격을 지니고 있다.

14. 전차 (Chariot)

공격력 3, 방어력 1, 이동력 2, 체력 1, 화력 1

: 아마도 시빌라이제이션 1을 해본 게이머라면 1편에서 전차의 위력을 실감할 수 있을 것이다. 하지만 전작에 비해 2편에서는 그 공격력이 많이 떨어져서 다른 유니트에 밀리는 상황이 되어 버렸다.

① 자국이 지니고 있는 유니트의 상태를 알 수 있다
② 군주의 방?
③ 미국의 60년대를 재현해 보았다
④ 로마의 평지 지도

15. 십자군 (Crusaders)

공격력 5, 방어력 1, 이동력 2, 체력 1, 화력 1

: 세계사 교과서에서 그토록 많이 보았던 르네상스를 일으키게 한 장본인인 십자군이 나온다. 공격력은 괜찮은 편이지만, 육상 유니트 계열치고는 큰 활약은 못한다.

16. 크루즈 미사일 (Cruise Missile)

공격력 20, 방어력 0, 이동력 12, 체력 1, 화력 3

: 크루즈 미사일은 지금까지도 큰 활약을 보이고 있는 잠수함용 무기이다. 가격이 비싼 편인데, 적의 전함이나 항모또는 요새에 공격하는 것이 좋다.

17. 순양함 (Cruiser)

공격력 6, 방어력 6, 이동력 5, 체력 3, 화력 2

: 순양함으로서 전함의 절반 가격이다. 또 전체적인 위력도 절반이기 때문에 아직 전함이 발명되지 않았다면 순양함을 써봄직하다.

18. 구축함 (Destroyer)

공격력 4, 방어력 4, 이동력 6, 체력 3, 화력 1

: 순양함보다도 한 단계 낮은 함선이다. 공격력과 방어력은 약하나 전함이나 순양함에 비해 속도가 빠른 것이 특징이다. 순양함보다 한 단계 먼저 나오는 배이니 참고하길 바란다.

19. 외교관 (Diplomat)

공격력 0, 방어력 0, 이동력 2, 체력 1, 화력 1

: 외교 업무를 수행하고 캐러밴과 같은 능력을 지니고 있다.

20. 용기병단 (Dragoons)

공격력 5, 방어력 2, 이동력 2, 체력 2, 화력 1

: 아까 등장했던 십자군 병력과 비슷한데, 한 단계 향상된 것이다. 특히 방어력이 좋아져서 지상 유니트 부분에서도 톡톡 튀는 효과를 낼 수 있을 것으로 기대된다.

21. 코끼리 (Elephants)

공격력 4, 방어력 1, 이동력 2, 체력 1, 화력 1

: 예전의 시빌라이제이션 1에서의 전차와 기능이 비슷하다. 특히 게임 초반에 전쟁을 주도하는 유니트중 하나로서 청동기 개발시 등장한다.

22. 엔지니어 (Engineers)

공격력 0, 방어력 2, 이동력 2, 체력 2, 화력 1

: 개척민보다 한 단계 높은 수준으로서 이동력과 방어력이 늘었다.

23. 탐험가 (Explosers)

공격력 0, 방어력 1, 이동력 1, 체력 1, 화력 1

: 어떤 곳에 가던지 남보다 1/3 수준이 이동력밖에 들지 않는다. 그 외에는 별로 쓸모가 없는 유니트이다.

24. 승병 (Fanatics)

공격력 : 4, 방어력 4, 이동력 1, 체력 2, 화력 1

: 일부 정부 체제에서만 만들 수 있는 황당한 유니트이다. 우선 값이 싸다는데 큰 의의를 둘 수 있는데, 비슷한 가격 대의 다른 유니트에 비해 활용이 높다.

25. 전투기 (Fighters)

공격력 : 4, 방어력 2, 이동력 10, 체력 2, 화력 2

: 전투기로서 공중 유니트의 왕자중의 왕자이다. 특히 적의 폭격기를 잡을 수 있는 유일한 천적으로서 그들을 잡는데 주력해야 한다. 자칫 지상공격에까지 이용하다가는 아까운 유니트 하나를 날릴 수 있다. 나중에 스텔스 개발시 퇴장하는 유니트이다.

26. 프레이트 (Freight)

공격력 : 0, 방어력 1, 이동력 2, 체

: 캐러밴에 비해 한 단계 높은 수준을 자랑하는 유니트이다.

27. 소형 구축함 (Frigate)

공격력 : 4, 방어력 2, 이동력 3, 체력 2, 화력 1

: 캐러밴보다 한층 향상된 소형 함선이다. 특히 이 배는 수송형과 전투형으로 나뉘는데, 이 배는 공격력이 뛰어난 유니트이다.

28. 범선 (Galleon)

공격력 : 0, 방어력 2, 이동력 4, 체력 2, 화력 1

: 수송선의 선조로서 4개의 지상 유니트를 수송할 수 있다.

29. 헬리콥터 (Helicopter)

공격력 : 10, 방어력 3, 이동력 6, 체력 2, 화력 2

: 헬기로서 공격력도 괜찮고 방어력도 공중 유니트치고는 괜찮다. 이 헬기는 성벽 등을 무시하고 날아와 폭격을 하기도 하며, 해상에서는 숨어 있는 잠수함을 볼 수 있다.

30. 기마병 (Horsemen)

공격력 : 2, 방어력 1, 이동력 2, 체력 1, 화력 1

: 로마 시대에 자주 등장하는 기마병이다. 하지만 비슷한 수준의 다른 육상 유니트들에 비해 떨어진다. 따라서 대신에 코끼리나 전차 등을 사용하는 것이 나을 것이다.

31. 곡사포 (Howitzer)

공격력 : 12, 방어력 2, 이동력 2, 체력 3, 화력 2

: 육상 유니트중 대포 계열의 최강의 유니트이다. 다른 대포들에 비해 공격력이 2배 가량 향상되었으며, 방어력도 높은 편이어서 성벽을 부시는 데는 적격이다. 특히 지상 공격 중에 적의 도시 공격 시에 최고의 기량을 발휘한다.

32. 중기선 (Ironclad)

공격력 : 4, 방어력 4, 이동력 4, 체력 3, 화력 1

: 방어력과 이동력이 소형 구축함보다 향상된 배이다. 하지만 수송 능력이 거의 없어져 버린 반면 공격력과 방어력이 조화를 이루고 있다.

33. 기사 (Knights)

공격력 : 4, 방어력 2, 이동력 2, 체력 1, 화력 1

: 시빌라이제이션 1에서도 톡톡 튀는 효과를 발휘한 기사가 또다시 등장한다. 공격력과 방어력이 비슷하기 때문에 중세 시대에서는 인기 있는 육상 유니트이다.

34. 군인 (Legion)

공격력 : 4, 방어력 2, 이동력 1, 체력 1, 화력 1

: 로마 시대의 군인으로서 성능과 가격 상으로는 기사와 별차이가 없다. 하지만 기사보다도 한 단계 빨리 등장하기 때문에, 기사가 나오기 전에 육상 전투에서 큰 효능을 발휘한다.

35. 해병 (Marines)

공격력 : 8, 방어력 5, 이동력 1, 체력 1, 화력 1

: 해병으로서 배를 공격할 수 있다는 점이 특징이다. 하지만 단독으로는 도저히 불가능하고 대량의 부대가 뭉칠 때에야 가능하다. 공격력과 방어력이 가격에 비해 높은 편이어 해상 유니트에서는 쓸모가 많은 편이다.

36. 화승총병 (Musketter)

공격력 : 3, 방어력 3, 이동력 1, 체력 2, 화력 1

: 원래 방어용 유니트로 제작된 지상용 유니트이다. 주로 도시 외각의 경계 임무를 맡는데, 적의 가벼운 대포 공격쯤은 막아낼 수 있다.

37. 핵폭탄 (Nuclear Missile)

공격력 : 99, 방어력 0, 이동력 16, 체력 1, 화력 1

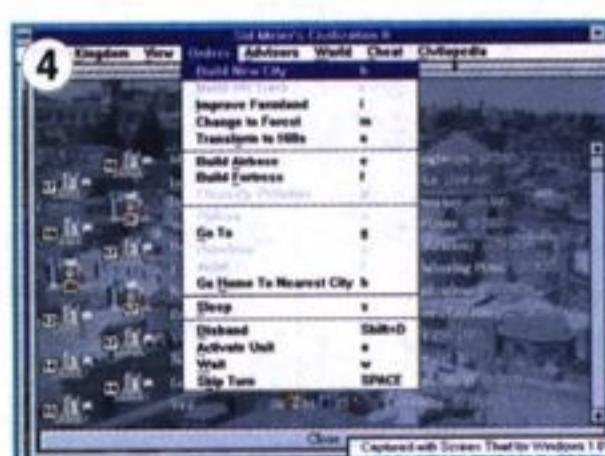
: 인간이 만들어 낸 최강이며 최악의 무기인 핵폭탄이다. 공격력 수치만 보아도 알 수 있드시 한 지역 자체를 쑥밭으로 만들어 낸다. 이 핵폭탄도 미사일류이므로 도시나 항모또는 잠수함에 장착한 다음에 발사해야 한다. 단 이 핵폭탄은 지역 내에 오염 지대가 발생한다. 도시의 경우는 도시 내의 모든 유닛을 파괴해 버리고 인구를 격감시킬 수 있다. 하지만 핵폭탄도 SDI 방어 시설물 앞에서는 무용지물이다.

3

World War II -- Europe

Length: June 1940 to Dec 1947

The date is June, 1940. German Panzers are poised to strike through the Ardennes, disembowelling the Allied defenses and driving on to Paris in an astounding six week blitzkrieg. Can Churchill rally his troops in time, or will England likewise succumb to the Axis juggernaut? Meanwhile, in the east, the Russian Bear sleeps. Has the Molotov-Ribbentrop pact assured Germany's eastern flank? Or will the Axis seek its lebensraum on the Russian steppes?

OK

Captured with Screen Thief for Windows 1.01
UNREGISTERED TEST DRIVE VERSION

① 바이킹과의 만남
② 도시에 대한 전체적인 상황표이다
③ 유럽에서의 2차 대전에 대한 시나리오 안내
④ 오더 메뉴를 통하여 각 유니트에 명령을 하달할 수 있다

이다.

38. 낙하산 병 (Para Troopers)

공격력 : 6, 방어력 4, 이동력 1, 체력 2, 화력 1

: 도시에 온갖 유니트를 설정해 놓은 다음에 원하는 곳을 클릭 하면 쏜살같이 날아가 정해진 위치에서 임무를 펼친다.

39. 게릴라 (Partisans)

공격력 : 4, 방어력 4, 이동력 1, 체력 1, 화력 1

: 우리가 흔히 말하는 빨치산이 사실 소련의 게릴라란 뜻의 용어가 귀화된 것이다. 큰 이동 경비를 소모하지 않고서 모든 지형을 지나다닐 수 있다. 이들은 끝까지 도시 외각에서 육상 유니트를 괴롭히는데, 이를 역으로 이용하면 큰 효과를 발휘할 수 있다.

40. 중장 보병 (Phalanx)

공격력 : 1, 방어력 2, 이동력 1, 체력 1, 화력 1

: 고대 그리스의 중장 보병이다. 초반에 방어의 주도적인 역할을 담당하게 된다. 나중에 화승 총병이 개발될 때까지 자주 보게 되는 유니트이다.

① 현재 이용할 수 있는 원더가 나열되어 있다
② 간략히 항공 사진으로 살펴본 미국의 모습
③ 21세기의 한 도시의 인구가 무려 7000만을 넘었다

41. 장창병 (Pikemen)

공격력 : 1, 방어력 2, 이동력 1, 체력 1, 화력 1

: 성능과 가격 면에서 중장 보병과 똑같다. 그리고 말을탄 유니트에게는 2배 가량의 방어력을 지니고 있다.

42. 보병 (Riflemen)

공격력 : 5, 방어력 4, 이동력 1, 체력 2, 화력 1

: 일반 보병으로 공격력과 방어력이 조화를 이루고 있다. 하지만 이동력이 나빠서 장거리 전투에는 알맞지 않다.

43. 개척민 (Settlers)

공격력 : 0, 방어력 1, 이동력 1, 체력 2, 화력 1

: 지형을 발전시키는 역할을 한다. 게임 초반부터 등장하면 나중에 탐험가들이 등장하면 퇴장하게 된다. 이들은 체력이 엄청나서 문명을 일으키는데 큰 공헌을 한다.

44. 스파이 (Spy)

공격력 : 0, 방어력 0, 이동력 3, 체력 1, 화력 1

: 외교관보다 한층더 지능적인 유니트이다.

45. 스텔스 폭격기 (Stealth Bomber)

공격력 : 14, 방어력 3, 이동력 12, 체력 2, 화력 2

: 익히 들어온 스텔스 폭격기로서 그 효과는 다들 잘 알 수 있을 것이다. 폭격기에 비해 공격력과 방어력이 2씩 좋아지고 이동력도 늘어난 유니트이다. 성벽을 무시하고 자유자재로 폭격을 할 수 있다.

46. 스텔스 전투기 (Stealth Fighter)

공격력 : 8, 방어력 3, 이동력 14, 체력 2, 화력 2

: 스텔스 폭격기에 비해 이동력이 증가하였다. 폭격기와 전투기의 차이는 앞에서도 설명하였드시 그 용도대로 움직이여야만 제 성능을 발휘할 수 있다. 아마도 모든 폭격기들의 천적이 될 만큼 무서운 속도와 공격력을 자랑하고 있다.

47. 잠수함 (Submarine)

공격력 : 10, 방어력 2, 이동력 3, 체력 3, 화력 2

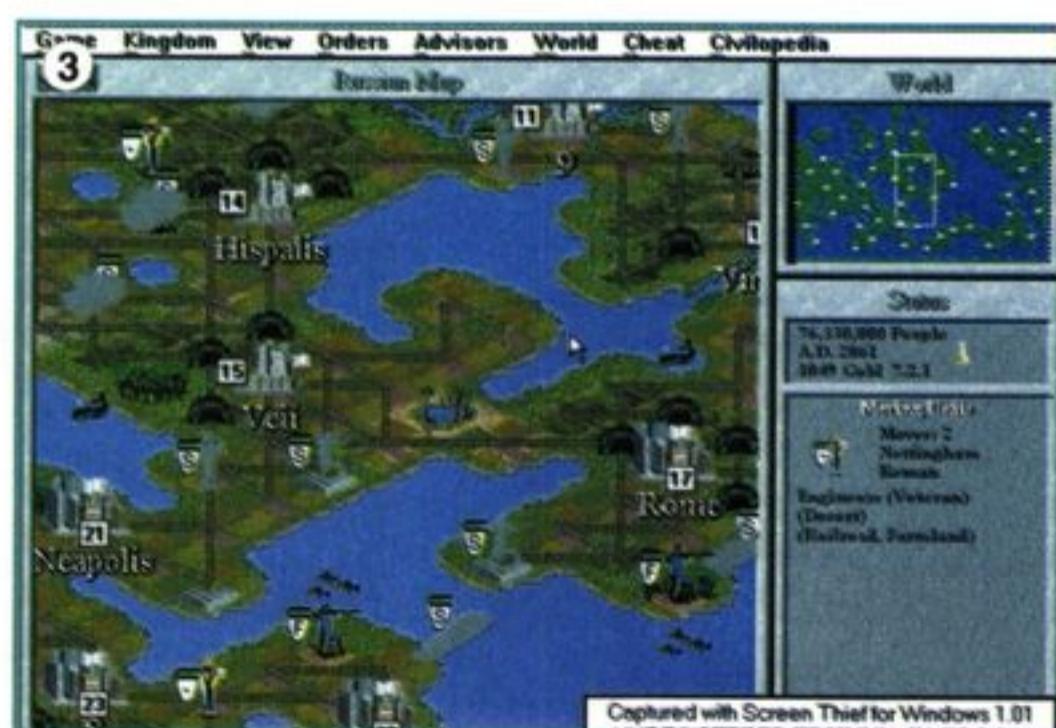
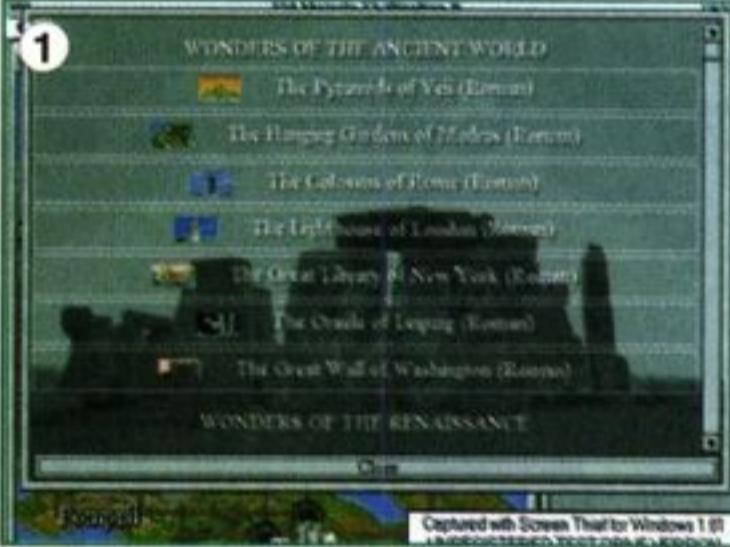
: 순양함이나 구축함을 만나면 꼼짝도 못하겠지만, 전함은 이 잠수함을 보지 못한다. 따라서 전함 파괴 용도로 쓰면 아주 좋다. 그리고 미사일을 발사하고자 할 때에, 미사일을 장착하는 선박으로 쓰는 것도 좋다. 특히 해안가 지대에서 육상으로 미사일을 쏘고자 할 때에는 크루즈 미사일을 장착하여 쓰면 비싼 가격의 전함들도 여지없이 무너져 내린다.

48. 트랜스포트 (Transport)

공격력 : 0, 방어력 3, 이동력 5, 체력 3, 화력 1

: 산업 혁명 이후에 등장하는 수송능력이 가장 좋은 함선이다. 무려 8개의 육상 유니트를 다른 지역까지 살아남을 수 있는 능력이 있다. 하지만 그 좋은 수송 능력에 비해 방어력이 거의 없으므로 적의 공격에 모든 유니트들이 박살날 수 있는 위험이 있다.

49. 최초의 배(Trime)

공격력 : 1, 방어력 1, 이동력 3, 체력 1, 화력 1

: 최초의 배로서 2개의 육상 유니트를 수송할 수 있다. 그리고 턴이 끝날 때에는 해안 가에 있어야 한다. 나중에 항해 기법이 발명되면 사라지게 되는 배이다.

50. 전사 (Warriors)

공격력 : 1, 방어력 1, 이동력 1, 체력 1, 화력 1

: 최초로 만들 수 있는 유니트중 하나이다. 처음에 봉건 제도가 열리는 시대에 등장하는데, 가장 기초적인 유니트이다.

① 아폴로 프로젝트가 진행되면서 우주에 본격적으로 식민지를 건설한다
② 문명의 흐름에 대한 결과가 그래프로 출력된다

게임의 팁

❖ 도시는 많이 빼앗을수록 좋다.

❖ 개척자들을 가능한 한 많이 만든다. 그래야 도시도 만들고 개간도 할 수 있다.

❖ 적들이 협박을 해 오면 일단 들어주지 말자.

❖ 좋은 입지를 얻도록 하자. 그 좋은 입지에는 몇 가지로 나눠서 일단 인구가 많이 성장할 수 있는 입지를 가진 도시가 좋다. 글래스 필드나 쉴드 같은 것이 있으면 더욱 좋다. 그리고 생산을 할 수 있는 도시는 더욱 좋다. 또한 섬의 경우도 초보자들에게는 독립된 지역에서 생산을 할 수 있으므로 유리하다.

❖ 무역의 중요성은 이루어 말할 수 없다. 한 도시에 모인 트레이드는 세금 비율에 따라 금과 럭스와 시크로 나뉘게 된다. 즉 과학 발전력은 이 트레이드의 생산량에 의해 결정된다. 물론 보통 과학 발전에 투자율이 가장 많다. 그러므로 Colosus는 알게 모르게 과학에 투자하는 효과를 지니게 된다.

❖ 인구 단위가 10에 가까워지면 수로를 지어야 한다. 이것을 지어 주지 않으면 더 이상 인구 확장이 불가능하다.

❖ 마젤란의 항해도를 만드는 것이 좋다. 그래야만 배의 이동수가 하나씩 늘어나게 된다.

❖ 산업 혁명 이후에는 공장과 여성 참정권을 만들 수 있다. 여성 참정권을 만들면 공화정과 민주정의 제약이 없어진다.

❖ 공장을 짓고 자동차를 개발했다면 최대한 빨리 공해 처리 시설을 개발해야 한다. 그렇지 않으면 공해문제가 발생하게 된다. 문명이 발전할수록 대규모의 오염 물질이 발생되고 도시 주위에는 오염지대가 생긴다. 오염지대가 있는 도시는 생산력이 상당히 많이 떨어지게 되고 문명 점수도 많이 깎이게 된다. 도시 메뉴의 하단에 보면 해골 마크의 경고 표시가 생기게 되는데 이것은 공해가 자연 정화 능력을 넘어섰다는 증거이다. 이럴 때 재생 이용 센터를 지어주면 공업 공해를 70% 가량 없앨 수 있다.

❖ 최대한 빨리 민주주의로 가자. 돈걱정을 잊어버릴 수가 있는 장점이 있다. 하지만 이 체제의 문제점은 전쟁을 하기가 힘들다는 점이다. 적어도 3부대 이상의 유니트가 도시를 떠날 수 없다.

❖ 막상 전쟁이 시작되면 결국 많은 유니트를 생산해야 한다. 하지만 이때에 아무리 돈이 많아도 결국 한계가 발생하게 된다. 만약 스텔스를 구입하더라도 그대로 사지 말고 제일 값싼 유니트를 먼저 올려 사자. 그 다음에 원하는 스텔스로 다시 바꾸어서 구입하면 돈을 절약할 수 있을 것이다.

❖ 만약 적이 먼저 우주선을 쏘아 올렸다면 곧바로 적의 수도를 공격하자.

전쟁이 시작되면 군대가 도시를 떠나게 된다. 이때에는 종교 주의로 체제를 바꾸면 폭동의 위험에서 벗어날 수 있다.

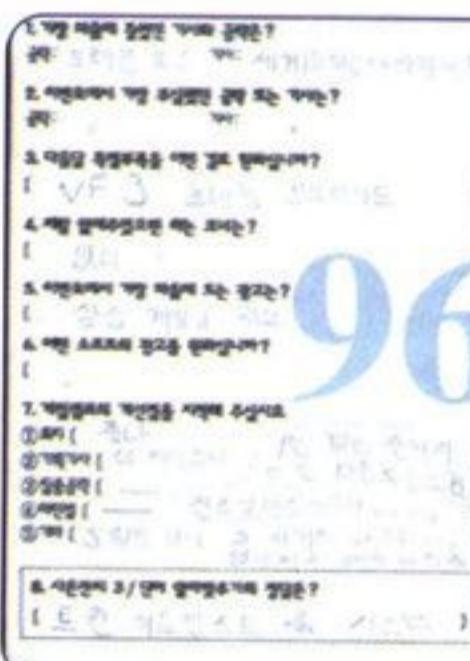
❖ 제해권을 장악하기 위해서는 전함을 많이 만들어 놓는 것이 중요하다.

❖ 대륙간의 이동을 하여 공격을 할 때에는 트랜스 스포트 8척 정도에 들어가는 전차 부대를 만들어야 한다. 이 부대를 곧바로 이동시켜서 대륙을 점령하자.

❖ 운하를 만들 수 있는데, 수에즈 운하와 파나마 운하를 만들 수 있다. 파나마 운하는 중부 아메리카에서 땅이 좁게 지나가는 지역에 도시를 지으면 된다. 그리고 수에즈 운하는 아프리카와 아시아 연결 부분 한곳에 도시를 지으 면 된다

1 텔레파시 퀴즈

슈퍼컴보이 1대
이명구/

IBM PC게임 디스켓 각 1개
여현동/
박미완/

2 초음속 퀴즈

문제 : RPG게임의 선두 주자인 스퀘어에서 뜻밖에 내놓은 PS용 격투게임으로 7월에 발매될 예정인 게임 타이틀은 무엇일까요?

♡ 2명을 추첨하여 슈퍼컴보이 팩을 드립니다.

보내실 곳 : 서울시 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 월간 게임챔프 「초음속 퀴즈」 담당자 앞

마감 : 1996년 6월 20일

당첨자 발표 : 게임챔프 96년 8월호 챔프 게시판

6월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

초음속 퀴즈 정답:버철 화이터 키즈

정연권 / ◆ 박홍철 /

♡ 이상 2명에게는 슈퍼컴보이 팩을 드립니다.

3 앙케이트 조사에 성의껏 답해 주신 분

슈퍼컴보이 팩 (1명)
배중호 /
205동 60

슈퍼 알라딘보이 팩 (1명)
김현승 /

IBM PC 게임디스켓 각 1개 (5명)
김동욱
김근형
이태규
916호
이건천
안규철

505호

X세대 단행본 (10명)
황명환 /
손성욱 /
권순환 /
최민석 /
김하늘 /
김성렬 /
이성웅 /
이상민 /
김경래 /
동 402호
변봉희 /

4 삼성전자 협찬 CD 알라딘보이 타기 퀴즈

문제 : 과거에 잘나가던 소닉팀이 드디어 시동을 걸기 시작! 닌텐도64의 마리오에 맞서기 위해 새턴으로 발매예정된 이 게임의 제목은 무엇일까요?

♥정답자 1명을 추첨하여 삼성전자에서 협찬하는 CD알라딘보이를 1대를 드리겠습니다.

마감일:96년 6월 20일까지
발 표:게임챔프 96년 8월호 챔프게시판
5월호 정답 : 미스트

당첨자 발표
정민권/

스테레오그램 당첨자 발표

정 답 : 마리오

박민철 /
403호

이상협 /
B동 301호
김상우 /

♥ 위의 3분께는 슈퍼컴보이용 패드를 각각 1개씩 드리겠습니다.

이 코너는 재수가 좋아서 1등으로 뽑히면 IBM-PC 게임 디스켓도 얻을 수 있고 챔프점수도 받을 수 있는 독자들을 위한 코너입니다. 또한 1년치 챔프 티켓을 모으신 초 열성 애독자에게는 단행본 1권도 드리고 있습니다. 독자 여러분이 응모하여 획득하신 챔프점수는 선물 대방출이 실시되는 96년 11월호까지 계속 기록됩니다.

● 획득한 챔프점수의 기한은 창간 3주년호 (95년 12월호)부터 96년 11월까지이며 선물 당첨자는 발표일로부터 1개월이 지나면 무효처리 됩니다.

네모네모 로직

♥ 위의 문제를 풀어 보내 주시는 분 중 10명을 선정해 5명은 IBM-PC 게임 디스켓을 드리고 나머지 5명은 챔프점수 500점씩을 드립니다.
IBM PC게임 디스켓 당첨자중 2명에게는 현대전자에서 발매된 최초의 PC게임인 「디지탈 코드」 게임 디스켓을 드립니다.

보내실곳: 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프 「네모네모 로직 담당자」앞

마감 : 매월 15일

당첨자 발표 : 게임챔프 8월호 챔프 게시판

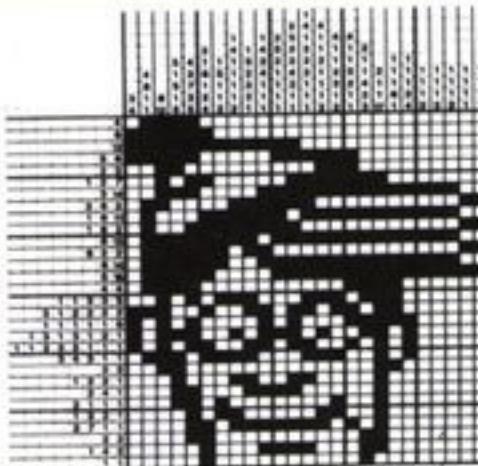
지난호 네모네모 로직 정답

지난호 네모네모 로직 당첨자

정찬범 /
고종환 /
추현준 /
205호
김영철 /
김준호 /

●이상 5명에게는 IBM PC 게임 디스켓을 드리겠습니다.

양윤석 /
유경범 /
김낙규 /
조호성 /
APT 4
박대하 /

●이상 5명은 챔프점수 500점씩 드리겠습니다.

게임문의 서비스 중단

●게임챔프의 게임문의 서비스 전화가 지난 3월 2일로 중단됨에 따라 슈퍼컴보이 게임에 대한 문의 사항은 천리안 게임챔프 (GO champg)를 접속한 후 12번 게임챔프에, 13번 자유게시판 (1번 슈퍼컴보이)에 올려주시면 성심성의껏 답변해 드리겠습니다.

게임챔프 필자 모집

게임챔프에서 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 16비트기 (SFC, MD)/ 차세대기(SS, PS)/ 아케이드/ IBM PC입니다. 게임 경력은 3년 이상, 나이는 17세 이상, 챔프팀 이성필 (02-702-3213~4)에게 연락 주세요.

14,000점
슈퍼32X
게임팩

18,000점
현대 슈퍼컴보이

23,000점 3DO 또는 재규어

틸트 3D 핀볼

장 르 : 아케이드

제작사 : 버진　유통사: 동서게임채널

스트레스 해소에는 핀볼이 최고!

살펴보면 의외로 핀볼게임이 시중에 많이 나와 있는 것을 알 수 있다. 하지만 실제의 핀볼감각을 느낄 수 있는 게임은 얼마나 될까. 이번에 출시된 틸트 3D 핀볼은 실제 핀볼의 감각을 충분히 살려 제작되었다. 게임상에는 6개의 다른 형태의 테이블들이 설정되어 있다. 이곳에서 여러분들은 자신들이 가지고 있는 기량을 마음껏 펼칠 수 있을 것이다. 현실감 넘치는 게임 구성과 통쾌함은 플레이어를 시원하게 만들어 준다.

◆상황이 어렵게 진행되는 경우에는 볼을 홀드 상태로 유지한 다음에 생각하자.

◆멀티볼 모드에서는 플리퍼들 중의 하나에 볼을 계속 고정시킨다. 볼이 테이블 중앙으로 이동하는 경우 플리퍼에 있는 볼을 상단으로 발사하여 2개의 볼이 테이블 중앙에서 굴절되도록 해야한다.

3D 던전 RPG 쯔꾸르

장 르 : 게임제작 툴

제작사 : 아스키　유통사: SKC(02-3708-5476)

3D RPG를 만들자!

기존의 쯔꾸르의 완성적인 모습을 보이고 있는 던전형 3D 쯔꾸르 거의 모든 RPG게임의 기능을 표현해 낼수 있으며 3D까지 표현이 가능하다는 것이 이 게임 제작 툴의 가장 큰 특징이다.

평면 RPG와는 또다른 세계, 리얼한 3D 던전!! 한눈에 들어오는 입체적인 구조는 플레이어에게 실제로 던전을 걸어 다니는듯한 느낌을 줄 것이다. 수십종류의 파라미터 설정으로 자신만의 독특한 캐릭터, 아이템, 몬스터를 제작할 수 있다. TRPG의 팬이라면 자신들의 시나리오를 게임화 하는데에 이보다 더 훌륭한 소프트 웨어는 없을 것이라는 것을 한눈에 알수 있을 것이다.

게임에 등장하는 케릭터의 그림, 몬스터, 마법, 아이템, 배경 등 모든 그래픽 요소들을 편집할 수 있는 편집 툴이 첨가 되었다. 자신만의 기발한 아이디어로 재치있는 게임을 만들어 보자. 적들에게는 휴식이 없다.

한시도 긴장을 풀 수 없는 박진감 넘치는 리얼 타임 게임. 어디까지나 자유의,자유를 위한, 자유에 의한 게임 제작 툴 아무리 기발한 아이디어라도 제작툴의 제한이 있다면 무용지물 그러나 3D던전 RPG쯔꾸르는 다르다.이 게임 안에서는 어떠한 행동도 가능하다는 것을 실감 하게 될 것이다.

나의 꿈은 게임평정!!
달리는 말에 날개를 단듯, 가공할 파워패드의 위력은 당신의 상상을 초월한다.
POWER PAD
IBM-PC용
WORKS WITH ALL GAME SOFTWARES
POWER PAD
●KEYBOARD PORT를 사용하여 모든 게임에 완벽하게 대응
●사용자가 자유롭게 사용 키(KEY)를 설정(Programmable PAD)
●손쉬운 키(KEY) 설정방법 /
화면상으로 그림을 보며 원하는 키를 누르기만 하면 설정
●유명 게임 설정자료는 하이텔, 천리안, 인터네트를 통해 100%공개
●완벽한 품질제공 / 2.5m낙하 충격 테스트, 72시간 연속 동작 테스트,
케이블 10만회 이상 내구성 테스트
●신속한 키 반응 및 다방향 사용 가능
open